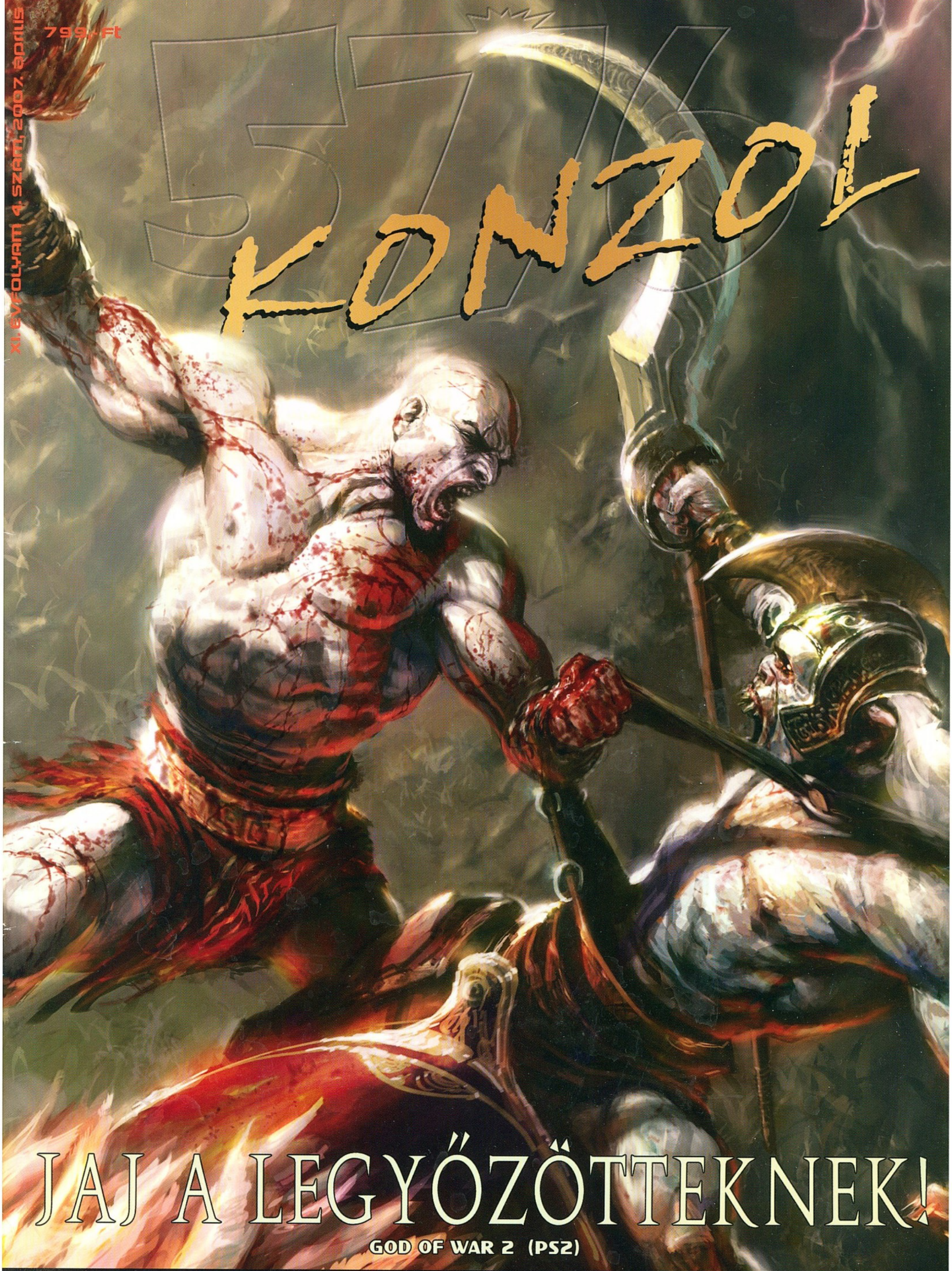
PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

XI. ÉVFOLYAM 4. SZÁM, 2007. ÁPRILIS

799,- Ft

576 KONZOL



JAJ A LEGYŐZÖTTEKNEK!

GOD OF WAR 2 (PS2)

DEF JAM ICON • BURNOUT DOMINATOR • VICE CITY STORIES PS2 • DIGITAL DEVIL SAGA 2 • FI CHAMPIONSHIP EDITION
SSX BLUR • EXCITE TRUCK • GRAW 2 • RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS • 300 • CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN


576 KByte
ahol játszva vásárolhatsz
Árkád • 06 1 434 8076
Campona • 06 1 424 3424
Duna Plaza • 06 1 239 2858
Europark • 06 1 280 9585
Mammut II • 06 1 345 8076
Pólus Center • 06 1 419 4117
WestEnd • 06 1 238 7576
Debrecen Plaza • 06 52 342 120
Kecskemét Malom • 06 76 328 119
Szeged Plaza • 06 62 468 978
Győr Árkád • 06 96 555 049
Tatabánya•Vértes Center nyitás: május 5-én
Internetes rendelés www.576.hu
Telefonos rendelés 06 70 365 0385

TARTALOM

AKTuális 104

2007 ÁPRILIS – NYAKIG A JÁTÉKOKBAN

Mint azt előző havi AKTuálisunkban már pedzegettem, az utóbbi hónapok gyér – és emellé még nem is túl minőségi – játéktermése pattanásig feszítette a megszállott gamerek idegeit, olyannyira, hogy már nem a konzoljaikkal, hanem például az 576 Online-on egymás tűrőképességével, és a moderátorok jóindulatával szórakoztak, ráadásul a kiadók úgy látszik, még mindig nem az 576 Konzolt olvassák (vagy nincs, aki lefordítsa nekik), így nem volt már választásom, drasztikus módszerekhez kellett folyamodnom.

Először is ledobtam a textilt, anyaszültre vetkőztem, és felhúztam egy tűzpiros, de nem túl szűk, sőt mondhatni bő, fecske szabású alsónadrágot, majd lábamra kínai gumisarut húztam. A látvány már ebben a stádiumában elég lett volna arra, hogy galaxisokat taszítson fekete lyukakba; ennél kevesebbért is öltek már embert. Hátamra a szerkesztőség napszítta fáradtpiros szőnyege került (nyakban gondosan masnira kötve), fejemre a felmosóvödör, a füle gondosan áll alá hajtva. Végül az egész összeállítást megkoronázandó kezembe fogtam egy posztertartó papírhengert és nagyanyám 25 literes lemezlábasának fedőjét.

THIS IS MADNESS!

Szépen sütött a nap, és én testi épségemet sem kímélve elkezdtem megmászni a szerkesztőség épületét, mintha csak a szent hegy lenne, úgy gumisaruban (oké, oké, a tűzlétrán mentem fel, na), aztán a tetőre érve kiálltam a peremre, kezeimet széttárva, fejem az ég felé emelve, és erélyesen rádörrentem az égiekre: „Hát hol vannak a jó játékok, istenek? Elvesztek tőlünk mindent, de semmit sem adtok?" Hirtelen eltűnt a nap, árnyék borult fölém, és egy mennydörgésszerű hang förmedt rám: „Miért nem játszotok azzal, ti ott lent, ami veletek egyidős? Új programokat akartok? Ám legyen!"… aztán sötét lett, nagyon sötét.

Felébredtem. Micsoda álom volt! Szépen becsámpázok az irodába, az asztalomon 5 méretes csomag, mind telis-tele vadiúj DVD-kkel, UMD-kkel, cartridge-okkal, tesztverziókkal minden létező géptípusra, mellettünk egy cetli: „Gyere be a raktárba!" Nagykeres kollégáim fülig érő szájjal fogadnak, és rámutatnak egy HEGYNYI játékra – ezek az újdonságok jöttek ma PS3-ra. Rövid fejszámolás: ennyi egy hónapban sehogy nem fér be… ha egész májusban egyetlen játék sem érkezik már, akkor is meg tudjuk majd tölteni a következő számot is. Na akkor most fogjuk be a szánkat és játsszunk!

Martin

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

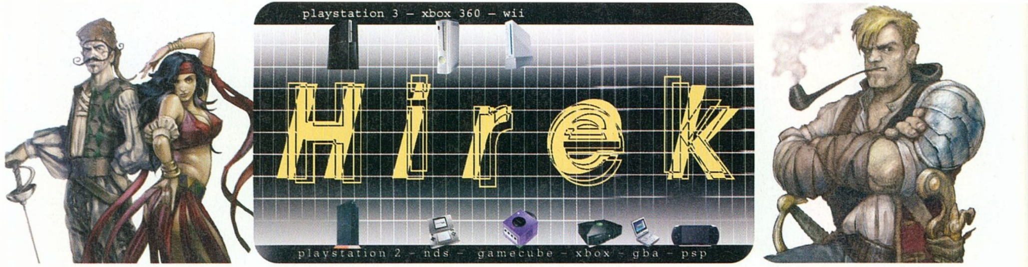
ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: God of War 2 (PS2)



GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2007

Március elején idén is megrendezésre került a játékfejlesztők szokásos éves összeröffenése, a Game Developers Conference, vagyis rövidebb, és közismertebb nevén a GDC. A GDC normál esetben annyira-rettenetesen nem izgalmas esemény – mármint a mezei játékos szemszögéből. Ez ugyanis szigorúan szakmai rendezvény, leginkább a játékkészítőknek, és nem a játékosoknak, nem itt szokták belőni a nagy újdonságokat vagy bejelentéseket. Az Electronic Entertainment Expo átalakítása (május helyett július, tízezreket megmozgató kiállítás helyett, rövidebb, erősen zártkörű megmozdulás) miatt most a szokásosnál sokkal nagyobb figyelmet kapott a GDC, a jónépet elsősorban a találkozó elejére időzített Phil Harrison (a Sony Worldwide Studios elnöke az úr) előadás tartotta izgalomban.

Nem véletlenül, Harrison több érdekes dolgot is bejelentett, elsősorban Playstation 3 fronton.

PLAYSTATION HOME, vagyis a Playstation 3 online szolgáltatása. A Home a konzolvilágban egyedülálló próbálkozás: egyfajta virtuális otthon, melyet szabadon felfedezhetsz, és kedved szerint használhatod. Ha mindenképpen párhuzamokat kéne vonni, akkor egy MMO-hoz (masszívan multiplayer online játékhoz) lehetne hasonlítani. Adott egy futurisztikus város, épületekkel, tóval, erdővel. A virtuális világ szabadon bejárható és felfedezhető, és te is kapsz egy lakást benne. Az otthonodban fogathatod a barátaidat, nézhettek együtt filmet, hallgathattok zenét (a PS3-adon tárol videókat, zenéket használhatod), dumálhattok (a hagyományos szöveges chat és a mikrofonos dumálás is a lehetőségek között szerepel), egyszóval lehet közösségi életet élni vadul. Az avatárodat (a virtuális világban téged reprezentáló háromdés figurát) a kedved szerint alakíthatod ki, tonnányi opció közül választva – a Sims-játékok karakter-generáló opciójára tessék gondolni, a HOME hasonló rendszert használ, a kinézeteden kívül a ruháidat is megválaszthatod, később új cuccokat tölthetsz le…. vagyis tényleg lesz miből válogatni. A lakásodon kívül is számos lehetőség adott a szórakozásra. Meg akarsz nézni egy filmet? Menj moziba! Mármint: virtuális moziba. Rendes épület, bemész, leülsz a nézőtéren a többiek közé, és a vásznon megy a film, Jó, nem? A HOME ugyanakkor nem csak a közösségi hancúrozást szolgálja, hanem a játékot is. Lesz egy „trófea szobád", ahol a különféle játékokban eddig elért eredményeidet mutogathatod a haveroknak – és ha már amúgy is beszélsz velük, akár egy játékba is behívhatod őket, vagyis a HOME-ból lehet majd multi összecsapásokat indítani. A HOME az ígéretek szerint teljesen ingyenes lesz – mármint maga a szolgáltatás, nyilvánvalóan lesznek olyan tárgyak (új ruhadarabok, kiegészítők) és lehetőségek (például a mozizás) amiért fizetni kell. A HOME zárt bétatesztje valamikor tavasszal indul, a szolgáltatás a tervek szerint ősszel lesz elérhető minden PS3 tulaj számára – egy kábé 500 megás fájlt kell majd letölteni hozzá a Playstation Networkről, és már indulhat is a móka.



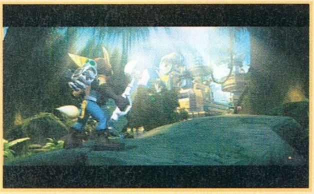


Szintén az új bejelentések sorát szaporította a **Little Big Planet** első nyilvános bemutatkozása. A LBP rendkívül érdekes koncepció, és jól mutatja, hogy a Sony a jövőben igen nagy hangsúlyt fektet az online letölthető, „kisebb" játékokra. A Little Big Planet első pillantásra aranyos, agyament karaktereket és pályákat felvonultató, balról-jobbra scrollozó (de egyébként háromdimenziós objektumokat használó) ugrabugrának tűnik. Tulajdonképpen az is, de… te csinálod a játékot. Értsd: a rendelkezésedre áll egy rakás objektum / tárgy játékelem, és ezekből építheted meg a saját játékod. A dolog komolyságát mutatja, hogy az LBP pazar fizikai modellezéssel rendelkezik, a leküzdendő



akadályok és puzzle-ök ezt is használhatják – roppant látványos módon. A fejlesztők szerint a Little Big Planer segítségével gyakorlatilag korlátlan számú játék alkotható (nem feltétlenül csak platformer!), és kizárólag a felhasználó kreativitásán múlik, hogy mit hoz össze belőle. Újabb csavar: az elkészült pályákat megoszthatod a világgal, bárki letöltheti, értékelheti. Az LBP több játékost támogat, így viszonylag könnyen összerakható egy esti „csinálok gyorsan egy pályát, aztán meghívom az éppen a neten lógó haverokat, és nyomulunk egy jót rajta" buli. Megjelenés: még idén.

A Game Developers Conference-en még zárt ajtók mögött mutogatták, de pár nappal később hivatalosan is letölthetővé tette a Sony a **Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction** első trailerét. A trailer szép és jó, kicsit rövid, és inkább csak gyors kódtoló, mint teljes értékű mozgóképes játékbemutató. A Playstation 3-at becélzó új Ratchet epizódról egyelőre minimál-információkkal rendelkezünk: a fejlesztői fotelben természetesen továbbra is az *Insomniac* csücsül, akik nagyokat hallgatnak, ha a konkrét tartalomról kérdezik őket. Ami biztos: a humoros megközelítés marad, a legutóbbi két rész erős akcióközpontúsága mellett ismét nagyobb teret kapnak az ugrálós / platform szekciók, és még idén ősszel ki akarják hozni a cuccot. Az online multit sűrű homály fedi, a találgatások komoly kooperatív játékmód irányába mutatnak. Az új Ratchet a hírek szerint a Resistance motorjának erősen felturbózott verzióját használja, egy fejlesztői interjúban olvasható, hogy számos újdonságot (például menet közben a Blu-ray lemezről beolvasott nagyfelbontású textúrákat) használnak benne a srácok. Az Insomniac a jövőben valószínűleg átáll a váltóéves megjelenésre: idén ősszel Ratchet, jövőre Resistance 2, aztán ismét egy Ratchet, és így tovább…



Jó régen hallottunk utoljára a **Warhawk**ról: a Sony masszív kiterjedésű pályákat felvonultató földön-égen lövöldözős akciójátéka utoljára az őszi Tokyo Game Show-n bukkant fel – aztán néma csend. Mint kiderült (…és ahogy a múlt havi hírrovatban erről mi is beszámoltunk), nem véletlenül: a fejlesztőcsapatnak beletörött a bicskája a single player hadjáratba (akárhogy csiszolgatták, csak nem akart élvezetes lenni), így azt gyorsan

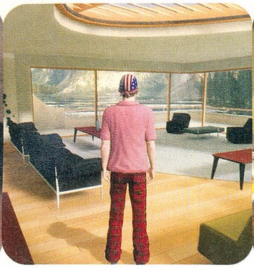


ki is hajították a játékból – a Warhawk a multiplayer csatákról fog szólni. Multiplayer téren viszont egész csinosnak néz ki, a címadó futurisztikus vadászgépeken kívül harckocsik, dzsipek, különféle ütegek és persze a gyalogos harc várja az ilyesmire fogékony játékost. Egymásnak ellent mondó információk láttak napvilágot a megjelenés időpontjáról és módjáról: a GDC előtt még mindenhonnan azt lehetett hallani, hogy a Warhawk nem fog lemezen megjelenni, letölthető cím lesz. Aztán két hétre rá azt mondták, hogy mégis lemezen jelenik meg. Aztán meg újra azt, hogy mégse… A nagy kommunikációs káoszból a sajtó azt szűrte le, hogy a Sony először kidobja a játékot letölthető formában, aztán (ha sikeres lesz) hozzácsapnak még némi tartalmat, esetleg visszateszik bele a single játékmódot, és mehet lemezen is – de már csak jövőre.

Szívesen töltenénk meg oldalakat a **Killzone PS3** trailerről: de nem fogunk, leginkább azért, mert a korábbi várakozásokkal szemben a GDC-n nem tette tiszteletét a trailer. Valami azért volt, a Sony és Guerrilla zárt ajtók mögött mutogatta a játék technológiai demóját. A technológiai demót, nem magát a játékot, azaz nem a játékmenetre vagy a történetre, hanem a technikai finomságokra koncentráltak. A résztvevők elmondása szerint az új PS3-as Killzone a „következő generációs Black", látványos rombolással. A fenti definíciót megerősíteni látszik az egyik Guerrilla-s fejlesztő nyilatkozta: az ő elmondása szerint a Killzone folytatásában nagy hangsúlyt fektetnek a környezet rombolhatóságára – a harckocsik maguk alá gyűrik a kisebb tereptárgyakat, a fákat rakétákkal szelhetjük ketté. A nagy pusztításon kívül a grafika láttán is szájtátós reakciókat szeretnének elérni, a jelentősen megnövelt részletességen kívül élethű fény-árnyék effektekkel próbálják elérni, hogy mindenki lepakolja állszerkezetét a Killzone elindítása után. Megjelenési időpont továbbra sincs, Harrison viszont megígérte, hogy a júliusi E3-on részletesen is bemutatják a játékot a nagyközönségnek. Úgy legyen.

A **MICROSOFT** eget és földet rengető új bejelentések helyett a korábban már felfedett játékaira koncentrált. Halo 3? No, az pont nem volt, viszonylag nagy publicitást kapott viszont a **Forza Motorsport 2**. A Forza 2 májusban kerül a polcokra, jó hír a hazai rajongóknak, hogy nálunk teljesen magyar nyelven teszi ezt – az MS az utóbbi időben szorgalmasan honosít. Nem csak a magyar nyelvnek lehet örülni, hanem magának a játéknak is: a Forza 2 sokat szépült az elmúlt hónapokban, az eddig is impresszív autómodellek mellé látványos sérülésrendszer került a játékba – GDC-s prezentációs videóban úgy összetörtek egy Enzo-t, hogy öröm (…vagy fájdalom?) volt nézni. Fény derült ezen kívül a Forza 2 egyedi online szolgáltatására, az aukciós házra is. Az Aukciós Ház nagy okosság, az MMO-kból, és a valós életből (eBay, valaki?) átvett szolgáltatás. Nem csak a játékon belül vásárolhatsz / adhatsz el autókat, hanem az online piactéren is. Felhajítod a járgányt aukcióra, meghatározol egy kikiáltási árat (innen indulhat a licit), és mellé csapsz egy „azonnali vételárat" is – ez értelemszerűen magasabb,





mint a kikiáltási. A dolog természetesen visszafelé is működik, azaz te is tudsz majd licitálni más dolgaira. Az Aukciós Ház a játékban összegyűjtött pénzből táplálkozik, azaz nem valós bankókat használsz – az MMO-s aranyfarmer piacot figyelemmel követve mondjuk könnyen elképzelhető, hogy egyes elvadult játékosoknak mér erre is lenne igénye…

A GDC-n bemutatkozott a **Fable 2** is, maga a dizájner-félistenség, Peter Molyneux prezentálta a játékot a jelenlévőknek. Konkrét helyszeneket nem mutattak, egy erdős-füves tesztpályán lehetett szaladgálni, egy vidám kutya társaságában. A kutya nem szimplán társad lesz a kalandjaid során, hanem kvázi az interfész szerepét is ő tölti be. Elsőre kicsit furcsán hangzik (másodikra, harmadikra is…), szóval magyarázunk egy kicsit. A Lionhead nem akarja ikonokkal, számokkal meg különféle kijelzőkkel telepakolni a képernyőt a második részben – a kutya segít abban, hogy tájékozódjunk. Odavezet a fontosabb tárgyakhoz, mutatja az irányt, figyelmeztet ha veszély közeledik. Természetesen rá is vonatkozik a Fable első részében már megcsodált „úgy nézel ki, ahogy cselekedsz” metódus: ha jófiúk leszünk a kutya is aranyos, ha viszont rosszak, akkor ronda dög lesz belőle, aki sunyi módon fenékbe harapja a szomszéd Mari nénit. Apropó, Mari néni: női karaktert választva némi szexuális interakció után teherbe eshetünk, kihordhatjuk a gyerkőcöt, és meg is szülhetjük. Ez utóbbi nekünk már kicsit sok (kösz, a gyerekszülést inkább a csajokra hagynánk továbbra is), de a Lionheadnél nagyon jó ötletnek tartják. A fentieket persze nem árt

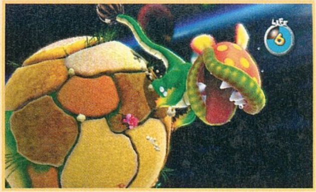


némi fenntartással kezelni, a mindig szívesen nyilatkozó Molyneux már az első rész előtt is leígérte a csillagokat az égről (jó memóriájú olvasóink talán még emlékeznek a „megehetsz egy almát, eldobhatod a magját, és ha harminc év múlva visszamész, fa nőtt belőle” kijelentésre), és csak töredékük valósult meg a végleges játékban. A Fable 2 valószínűleg csak jövőre fog megjelenni, így még van idő a furcsábbnál furcsább ötletek implementálására és fényesre polírozására.

Ha már úgyis a szerepjátékoknál tartunk: a Microsoft a GDC-n bejelentette, hogy a Japánban tavaly decembertől kapható (és az Xbox 360 helyi forgalmát pár hétre jelentősen megnövelő) Mistawalker szerepjáték, a **Blue Dragon** szeptemberben érkezik Európába. Az esetleges bónuszokról nem érkezett hír, arról viszont igen, hogy ötféle szinkron (angol, német, francia, spanyol és olasz) kerül a lemezre. Nedves álmainkban köztük volt a magyar is – de ezek egyelőre tényleg álmok, talán majd egyszer eljön az ideje… A GDC-n a **Rare** is megmutatta magát, új bejelentésük nem volt, beszéltek ellenben arról, hogy szívesen folytatnák valamikor a **Viva Pinata**-t. Nem most rögtön, jelenleg van dolguk bőven, és még abban sem biztosak, hogy milyen formában – ergo nem biztos, hogy a Pinata második rész stratégiai játék lesz, lehet, hogy más irányba indulnak el. Ha lesz folytatás, nagyjából két-három év múlva lehet számítani rá.

A **NINTENDO** GDC-s jelenléte mindennek volt mondható, csak erősnek nem. Hibáztatni nem nagyon lehet őket, meg volt kötve a kezük: az idei Game Developers Conference szerencsétlen módon egybeesett a kiotói cég részvény-értékesítési manőverével, így hatósági parancsra nem tehettek új bejelentéseket, és új infókkal sem nagyon szolgálhattak. (Ne menjünk bele, hogy miért, bonyolult…). Miyamoto azért megtartotta az előre beharangozott beszédét, de ez inkább a szép emlékek és Wii / NDS sikereinek felsorolása jegyében zajlott. Megtudhattuk, hogy a **Nintendogs** még mindig kelendő (az eladások bőven hét millió felett járnak világszinten), a **Wii Sports**-ot eredetileg Mario karakterekkel akarták megcsinálni, csak később döntöttek az általánosabb szereplők mellet, valamint arról is szó esett, hogy már viszonylag korán, az előző generáció derekán eldöntötték, hogy a következő gépükkel radikálisan új irányba indulnak. Újdonságok? Soványan csordogáltak, láthattunk két jó trailert (**Super Mario Galaxy, Zelda: Phantom Hourglass**), és Miyamoto azt is elmondta, hogy az új







Mario mindenképpen idén fog megjelenni – ennek örülünk, a Super Smash Bros Brawllal, a Metroid Prime 3-al, és új Nintendo fejlesztésekkel kiegészítve erős őszre / karácsonyi szezonra számíthat a Wii.

Végül pedig: idén is kiosztották (immár hetedik alkalommal) a **Game Developers Choice Awards**-t. A kitüntetéssel az elmúlt év legjobb játékait díjazza a szakma, különböző kategóriákban. Az idei nyertesek:

A legjobb játék:
Gears of War (Epic Games / Microsoft)

A legjobb audio:
Guitar Hero II (Harmonix / RedOctane)

A legjobb karakter dizájn:
Okami (Clover Studio / Capcom)

A legjobb játék dizájn:
Wii Sports (Nintendo)

A legjobb technológia:
Gears of War (Epic Games / Microsoft)

A legjobb vizuális megvalósítás:
Gears of War (Epic Games / Microsoft)

A legjobb történet:
Zelda: Twilight Princess (Nintendo EAD / Nintendo)

A legjobb új stúdió:
Iron Lore Entertainment (Titan Quest)

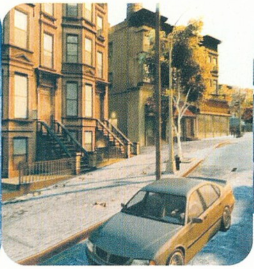
GRAND THEFT AUTO IV (PS3 / X360)

Március huszonkilencedike, éjfél előtt másfél perccel. A Grand Theft Auto rajongók (a San Andreas eladásaiból ítélve minimum tizenöt millióan vannak) remegő kézzel nyomkodják az „újratöltés” gombot a **Grand Theft Auto IV** hivatalos weboldalán, ami egyelőre még elég puritán. Egy nagy római négyes látszik csak rajta, egy „Trailer hamarosan!” felirat, meg persze egy folyamatosan visszafelé pörgő számláló – ez utóbbi már nagyon kis értékeket mutat. Az izgalom oka: egy percen belül jön a GTAIV első trailere. Azé a GTAIV-é, amit a tavalyi E3-on jelentették be hivatalosan, és csak annyi tudunk róla, hogy 2007 októberének tizenkilencedik napján fog megjelenni Európában (Amerikában három nappal korábban), Playstation 3 és Xbox 360 platformokra párhuzamosan. És most trailer jön belőle, meg sok-sok információ, remélhetőleg.

Az óra elüti az éjfélt, a számláló sok nullát mutat, és… összeomlik a GTAIV honlap, nincs olyan webes technológia a világon, ami elbírna ennyi látogatót egyszerre. Fél óra várakozás, és súlyos szitkozódás után csak megérkezik a trailer. Ami rövid, és semmiféle kiegészítő információ nem jár mellé.

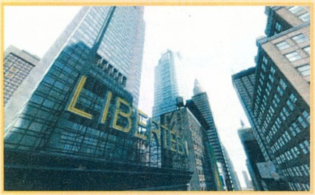
Miután remélhetőleg mindenkit sikerült jól felhúzni, térjünk is rá a trailerből leszűrhető információkra. A Grand Theft Auto IV LIBERTY CITY-ben fog játszódni – a trailerben legalább is ezt mutatják. Első blikkre nem is teljesen egyértelmű a dolog, a város sokkal inkább hasonlít New York-ra, mint Liberty City-re. Szabadságszobor, az ismert felhőkarcolók, az ismert sugárutak… akkor ez most tényleg New York? Nem az: tízedszeri megnézésre feltűnnek az apró részletek: „Liberty Ferry










Terminal" egy híd tetején, „Liberty City" billog egy hajó hátsó részén, nagy „Liberteen" reklám egy épületen... szóval ez Liberty City, amit mindig is (bevallottan!) New York-ról mintáztak, csak most ért el arra a szintre a technológia, hogy valóban hasonlítson is rá. A főhős? Orosz. Valószínűleg. Azért csak valószínűleg, mert a trailer utolsó negyedében jelenik meg, és három mondatot mond. Az akcentusa orosz, így valószínűleg ő maga is az. Kiköpött Jean Reno egyébként, csak némileg fiatalabb kiadásban. (Egy másik elmélet szerint arab terrorista – szerintünk hülyeség, a Rockstar North bevállalós fiúkból áll, de egy terroristát még ő sem tennének meg főhősnek, pláne New Yorkban...). A grafika? Az teljesen rendben van, a trailerben elsősorban magát a várost mutatják, konkrét gameplayt nem látni. Maga a hangnem viszont mintha kicsit komolyabb lenne. Aki emlékszik a korábbi GTA trailerekre, tudja, hogy a Rockstar szinte mindig harsány zenével, és harsány történésekkel operált – ugrató autók és motorok, robbanások csajok, kemény beszólások. A GTAIV bemutatója viszont visszafogott, és egy az egyben a *Koyaanisqatsi* (Kizökkent világ) című, bolygónk különféle arcait művészien bemutató film kulcsjeleneteit mintázza, még az alatta hallható zene (Philip Glass remeklése) is onnan származik. A főhős monológja szintén melankolikus. Irányt vált a sorozat? A számozás ismételt bevezetése (a „GTAIII sorozat" után „GTAIV sorozat"?) és a trailer utolsó mondata („Itt talán másképp alakulnak a dolgok") erősen erre utal...

Nagyjából ennyit lehetett leszűrni a trailerből, normál esetben talán nem is írtuk volna róla ilyen sokat, hiszen tényleg csak egy trailer – viszont napjaink legsikeresebb, legnépszerűbb sorozatának új epizódját mutatja be, ergo megérdemli a mélyebb elemzést. Mivel a Rockstar a videón kívül egyelőre semmi infóval nem szolgált, és hivatalos képeket sem adtak ki, a szöveg környékén látható képeket kénytelenek voltunk a trailerből kiollózni. Az ígéretek szerint áprilisban jön az első, méretesebb információ adag – a májusi Konzolban még visszatérünk a témára.

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION (XBOX 360)

Már a cím mögött megbúvó platformmegjelölésen felhúzhatja a szemöldökét az olvasó: Ace Combat és Xbox 360, hogy is van ez?! Úgy van, hogy Namco váltott egy nagyot: az eddigi Ace Combat epizódok hagyományosan Playstation platformokra jelentek meg (volt PS1, PS2, és PSP felvonás is, ugye), most viszont áttáncoltak máshová. Meglepő? Persze, hogy az, de tessék hozzászokni: a jelek szerint a most induló konzolgenerációban jóval kevesebb exkluzív jön ki (bármelyik platformot is nézzük) mint korábban. Az okokat máskor, és más formában fogjuk taglalni (megérne egy cikket a dolog...), most inkább nézzünk a körmére alaposan az **Ace Combat 6: Fires of Liberation**nek!

Az Ace Combat hatodik részének két nagy játékmenetbeli újítása a „The Allied Support System" és a „Dynamic Operation System" lesznek. A Szövetséges Támogató Rendszer a nagyobb, szélesebb körű irányítási és beavatkozási lehetőséggel egyenlő: korábban csak a kötelékünkbe tartozó pilótáknak osztogathattunk parancsokat, most viszont ott áll mögöttünk ugrásra készen az egész hadsereg. Gyors parancsok kiadásával összehangolhatjuk a manővereink a levegőben tanyázó többi géppel, de akár a csatahajóknak, földi egységeknek, és az ellenfél elektronikus / kommunikációs rendszerének megzavarására specializálódott földi állomásoknak is rádiózhatunk segítségért. A Dinamikus Műveleti Rendszer a masszív, több helyen párhuzamosan folyó ütközetekért felel: a korábbi részekben mindig csak egy csata folyt – az, amiben éppen részt vettünk. Most megnő a hadszíntér, egymástól függetlenül hat konfliktus játszódhat egyszerre. A helyzet ennek megfelelően változik, így könnyen előfordulhat, hogy egy sikeres küldetés után a bázis felé tartva azon vesszük észre magunkat, hogy egy másik, már órák óta tomboló (és valós időben szimulált) ütközet kellős közepében találjuk magunkat.






Az Ace Combat a következő generációs váltásnak köszönhetően természetesen komoly vizuális ráncfelvarráson megy keresztül. A Namco őrületesen részletes / nagyfelbontású textúrákat (azaz: végre nem csak öt kilométer magasból fog jól kinézni a táj, hanem földközelből is), részletesen kidolgozott, háromdés objektumokkal bőségesen megszórt városokat, és fotórealisztikus repülőgép-modelleket ígér, meg persze, nagy, látványos robbanásokat, valósághűen gomolygó felhőket és nagypályás, sokszereplős csatákat földön-vízen-levegőben. A hatodik részben ott lapul az online multiplayer is: több játékmódban (eddig a deathmatch-ről, és team deathmatch-ről beszéltek, de nem csak ezek lesznek), és kooperatív móduszban is nekieshetünk egymásnak, illetve a haverokkal egy kötelékben az ellenfélnek. A pontszámhalmozás szerelmesei egyesített globális online ranglistán mutathatják meg, hogy ők a legjobb virtuális pilóták széles e vidéken.

Tervezett megjelenés: idén ősszel, egyelőre csak X360-ra. Tipp: a Namco valószínűleg ugyanazt fogja eljátszani az Ace Combattal, mint a Ridge Racerrel. Hatodik rész Xbox 360-ra, aztán a hetedik (bónusz tartalommal megspékelve) Playstation 3-ra... meglátjuk.

BOOGIE (WII)

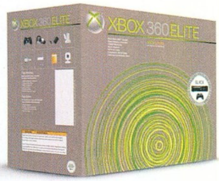
Az Electronic Arts egyre aktívabb Wii-n: mögöttük van az SSX Blur, előttük pedig egyre több Wii-exkluzív – ilyen a Konzol márciusi számában bemutatott MySims, és ilyen lesz a Boogie is. Nem kell hatalmas képzelőerő ahhoz, hogy kitaláljuk miről is van szó: igen, talált, süllyedt, a Boogie táncikálós játék, speciálisan Wii-re. Az ilyen táncolós cuccokhoz eddig elengedhetetlen kellék volt egy tisztességes táncszőnyeg, a Wii mozgásérzékelős kontrollereinek hála ez most nélkülözhető lesz – a Wii-s Boogie teljes egészében irányítható lesz velük. Ami szép és jó, de a lábunk mozgását hogyan érzékeli, az egyiket odakötözzük?! **(Berakod a zoknidba. Martin)** Oké, félre a (gyenge) tréfával, a Boogie ennél kicsit komplexebb











élményt kínál: az Electronic Arts sajtóközleménye szerint „egyszerre táncolhatunk és énekelhetünk, megrendezheted álmaid karaoke buliját!”. Vagyis nem csak a táncikálásról szól a Boogie, hanem kornyikálásról is – ami kapásból felveti, hogy mibe fogunk kornyikálni. Hivatalos válasz egyelőre nincs, gyanúnk szerint a Wii régóta pletykált mikrofon-kiegészítője lesz a megoldás.
Az önfeledt bulizást megelőzően kialakíthatjuk a kedvenc karakterünket: a stílus az első képek tanulság szerint erősen elvont, és nem kicsit emlékeztet Tim Burton bábfilmjeinek vizuális világára – ami nálunk mindig nagy piros pontot jelent, és most sincs másként.
Tervezett megjelenés: 2007 második felében, addig lehet gyakorolni a tükör előtt.

HEI$T (PS3 / X360)

Tele a padlás bűnözős / gengszteres játékokkal, de a jelek szerint soha nem elég belőlük – a Codemasters biztosan így gondolja, különben nem bábáskodnának a **HEI$T** fölött (igen, az ott egy dollárjel az S helyén, roppant eredeti…). A bábáskodásra abszolút szükség van a HEI$T-et (fene ebbe a dollárjelbe,





le nem írom még egyszer!) fejlesztő inExile ugyanis eddig csak egyetlen, az alsó középkategóriában versenyző játékkal (a felejthető Bard's Tale-lel) képviseltette magát konzolos fronton. Most műfajt váltanak: humoros fantasy vagdalkozás helyett kasszafúrás, szörnyek helyett rendőrök, PS2 és Xbox helyett pedig Playstation 3 és Xbox 360. Sztori is van, tessék figyelni szépen, csak egyszer mondom el: Johnny Suttont a frissen szabadult bűnözőt alakítod. Johnny egy híres bűnöző família tagja, apuci is bankokat rabolt, de sajna rejtélyes körülmények között beadta a kulcsot. A Nagy Faladat: újraszervezni a régi bandát, és jól körberabolni a helyi pénzintézeteket. A tucatnyi fő-missziót számos mellékküldetés (bárok, éttermek, pénzszállítók kifosztása) és az akció utáni autós menekülés színesíti. A játék a fejlesztői szándék szerint a hatvanas évek akciófilmjeinek hangulatát próbálja képernyőre varázsolni – az első képekre pillantva meglehetősen közepes vizuális körítéssel.
Megjelenés: majd valamikor év vége felé, október-november magasságában (szerény vélemény: öngyilkosság, akkor jön a GTAIV is…)

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE (PS2/PSP)

A Pursuit Force első, kizárólag PSP-re megjelent epizódja nem volt rossz játék, de a néhol brutálisra hangszerelt nehézség, és az ebből fakadó kényszerű küldetésismételgetés miatt sokan elfordultak tőle. A második rész, a **Pursuit Force: Extreme Justice** ezt a hibát is megpróbálja kikalapálni. A helyszín ismét Capital City, ahol még mindig nem veszélytelen az élet: az utcákat bandák uralják, bűnözés és erőszak mindenütt. Azaz: rendet kell teremteni a káoszban sürgősen, a rendhez pedig ismételten az akrobatikus mutatványokkal megtűzdelt rendőri akciókon keresztül vezet az út. Csavar a küzdelemben: ezúttal nem csak az ellenséges bandákkal, hanem egy rivális rendőri egységgel, a Vipera Osztaggal is bajszot akasztasz.



A játékmenet alappillérjei lényegében változatlanok, a hangsúly még mindig az üldözéseken, és a bűnözők látványos leállításán van – a fináléban a céljárművön csimpaszkodva. Járművekből több lesz, mint korábban: helikopterek, kétéltű járművek, különféle ízben érkező autók, motorok, jetskik. tankok, és vonatok között kell akrobatikázni egy nagyot. A grafika szintén csinosabb lett – bár már az első rész is egészen pofásan néz ki. Hozzáadott bónusz: multiplayer opció, a lenti képek szerint két játékos részére. A manapság dúló divatnak megfelelően az új Pursuit Force PSP mellett Playstation 2-re is megjelenik – a kiadói ígéretek szerint napra pontosan szeptember huszonkilencedikén.

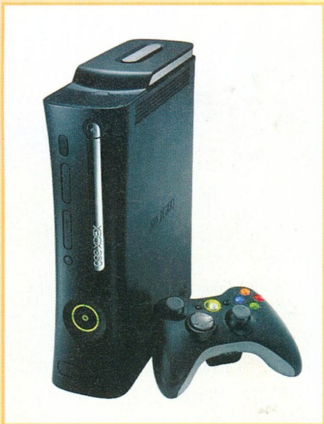
APRÓLÉK

>> Március huszonharmadikán Európában is elstartolt a **Playstation 3**. A nagy európai premiert régiónként változó mértékű érdeklődés kísérte. Az angolok lelkesen vásároltak belőle, első körben 165 ezer példány talált gazdára (minden



idők legsikeresebb angol „nagykonzol” startja). Ennek megfelelően talán náluk volt a legpazarabb kilövési buli: az éjféli premierre összegyűlt első száz vásárló egy 46 colos Sony Bravia HDTV-t kapott ajándéka a gép mellé (mázlista disznók, így köztünk szólva), további százhuszonöt PS3 vásárló pedig grátisz Resistance-ekkel távozott. Párizsban már kevésbé volt lelkes a nép: a PS2 premierjekor még majd szétverték a hivatalos premierre kiszemelt boltot, most alig száz ember gyűlt össze éjfélkor – közülük ötvenen vételeztek gépet. Germán barátaink ezzel szemben jól szórakoztak (volt koncert, voltak celebek, a keményebb legények pedig szétverhették az X360-ukat – PS3-at kaptak cserébe), a spanyolok úgyszintén – nekik bejött a PS3. A magyar premier is lezajlott rendben, a Mammut II. plázában található 576 Shop előtt a késői időpont ellenére sokan gyűltek össze, és a hangulat is abszolút rendben volt. Lapzártakor futottak be az első adatok: az Öreg Kontinens 600 ezer Playstation 3-at szívott magába egy hét leforgása alatt.

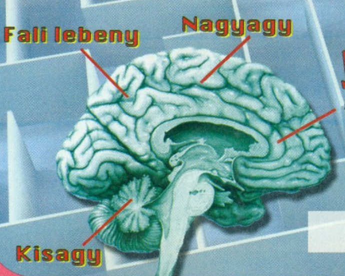
>> Érkezik az Xbox 360 régóta pletykált „bővített” verziója: az **Xbox 360 Elite** névre hallgató modell nagyobb, 120 gigabájtos merevlemezt és HDMI csatlakozót vonultat fel. A csomagban ott lapul egy fekete füles, egy komponens kábel, egy wireless irányító, és egy egyhónapos Xbox Live Gold elérésre feljogosító kártya is. Plusz: az Elite fekete színben pompázik. Az ára 479 dollár lesz, egyelőre csak Amerika kap belőle (április legvégén), Európa állítólag valamikor ősszel számíthat rá. A nagyobb, 120 gigás merevlemez külön is megvásárolható lesz, 179 dollárért.



>> Vezetőségváltás a **Take-Two**-nál: a Grand Theft Auto szériát (meg még sok más izgalmas címet – Bioshock, Civilization, 2K Sports játékok…) szárnyai alatt tudó kiadó az utóbbi egy évben nem muzsikált túl jól, veszteséges volt a biznisz. A részvények negyvenhat százalékát birtokló befektetői csoport (egészen pontosan: több csoport, csak összefogtak) megelégelte a helyzetet, és vezetőség elmozdítását kezdeményezték. A március végére összehívott részvényes-összeröffenést ugyan ideig-óráig (egy hétig) halogatta a Take-Two vezetősége (közben elkezdték árulni a céget, hátha megveszi valaki őket a ménkű becsapódása előtt), aztán bekövetkezett, aminek be kellett következnie. A változást óhajtók sikerrel jártak, az eddigi vezérigazgató, Paul Eibeler és csapata repült, a Take-Two-t ezentúl a komoly szakmai múlttal rendelkező, korábban a Crystal Dynamics-nál és a 20th Century Fox-nál már bizonyító Strauss Zelnick vezeti. Zelnick a veszteséges részlegek megregulázását, és a jelenleg futó projektek sikeressé tételét nevezte meg, mint legfontosabb feladatait. Aki kíváncsi az egész drámára, és a Take-Two kacskaringós útjára a sikertől a (majdnem) bukásig, olvassa el a Wired magazint online kiadásának remek cikkét – tanulságos történet. (http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2007/03/FF_160_rockstar)

>> Multiplatformosodás Dante módra: eddig (március végéig) tartott a **Devil May Cry 4** Playstation 3 exkluzivitása, a Capcom közkedvelt sorozatának következő epizódja átmászik Xbox 360-ra és PC-re is. A három verzió állítólag egymással párhuzamosan jelenik majd meg, ami – a PS3 verzió premierjéből kiindulva – valamikor idén ősszel lesz esedékes. Különbségek az egyes verziók között? A Capcom egyelőre hallgat, ha további információk érkeznek, mindenképpen visszatérünk rá.

liquid



576 KONZOL

A Hónap Témája

ART/WORK

Rajzórázunk kicsikét. Lesz joypades, modernista művészettörténet (jó, pop-art), meg színes-szagos cel-shaded rágógumi; lesznek szabadkézi rajzok és koncepciós vázlatok japán és európai zsenik agyából papírra eregetve; lesznek látványterv-analízisek, gondosan válogatva, laza halmazokban, halvány vonallal összekötve. Benetton-színvilágot idéző mechák, bérgyilkosokról szóló képregények, a manga és a videojáték átjárhatóságai… mozivászontól konzolig, papírtól a filmig, ping és pong, oda- és visszacsatolás. Minden, ami megférhet egy koktélkeverőben, és semmi olyan, amitől hazafelé menet végigrókáznád a kerítéseket.

A jó marxista terminológiát idézően, eltakarja a lényeget a forma – most majd tényfeltárunk, hogy ki az, aki folyékonyan mondja fejből a tündérmesét, és ki hazudozik Tolkien orkjairól egy kisegítő iskolás olvasókönyvvel a kezében. Mérföldekre a valósághűség féregjárataitól, inkább a fantáziára bízva.

Mielőtt még olyan patetikus lenne a hangvétel, hogy a Final Fantasy VIII második részében intro lehetne belőle, crossfader áthúz balra, és jöhet a nyers próza. Meg a kérdés százezerért: mit takar az NPR shortformja? A játékos leizzad, de a számítógép segítségét kérve Wiki jóindulatúan megsúgja: a *non-photorealistic rendering* „A komputer-grafika azon szegmense, ami a digitális művészet széles skálán mozgó, szemléletes stílusaira koncentrál. Ellentétben a CG más területeivel, amik a fotorealizmust helyezik előtérbe, az NPR művészeti stílusokból merít inspirációt – festményekből, rajzokból, technikai illusztrációkból és rajzfilmekből.” Szép. Akárcsak az ihletett végeredmények, optimális esetben.

Még mindig nem elég száraz, úgyhogy hajrá – jöhet a „Mijaza cel-shading?” kérdés. Eh, úgyis tudod, miről van szó, címekkel és jellegzetességekkel együtt… de tisztán technikailag, konyhanyelven kábé így fest: az az eljárás, amikor a poligonvázakat kézi rajzokat idéző textúrákkal (toon shaderekkel) tapétázzák körbe. A dolog miértjére kézenfekvő a válasz: a térbeliséget erőltető korban a kézzel rajzolt grafika muzeálisnak tűnő jellegére talál kifogást, a forráshoz – az eredeti rajzokhoz – képest egy plusz dimenzióval kompenzálva. Okos dolog, afféle *devil's shortcut*, jóllakott kecskével és megmaradt káposztával.



Az ajtót a **Fear Effect** rúgta be a kétezredik évben, noha nem szokás a cel-shaded halmazba sorolni, ugyanis technológiai hibrid. A cél – mint azt a rajzfilmbetétek is sejtetik – egy játszható cyberpunk anime megalkotása volt, aminek jól álltak az FMV effekttel feldobott render-hátterek, és az előttük mozgó szereplők toon-shaded burkolata is fess módon igazodott a dinamikus fény-árnyék viszonyokhoz. A Kronos akció-kalandja – bár hatásos, minőségi darabnak számított – félúton állomásozott a 3D és a rajzolt tónus között, így hát cel-shaded játékként kevésbé jegyezték, mint a Másik Kettőt. (Megjegyzés: a közönség és a szakma dicsérő szavait hamarosan ordenáré káromkodás fogja felváltani, Uwe Boll ugyanis megvette a megfilmesítés jogait. Üssétek el kombájnnal még az előkészületek alatt, kösz.)



Wacky Racers – az „ami már majdnem” titulus birtokosa. A Hanna-Barbera rajzfilmsorozata nem meglepő módon szülte meg az interaktív mostohatestvért: a nagy rakás debil karakter, a franchise várható mozgósító hatása és a verseny-koncepció tálcán kínálta magát arra, hogy átfuttassák a Dreamcast hardverén. Az időzítéssel sem volt probléma, elvégre maga a konzol még kelendőnek számított, és Dick Dastlardly így egy elegáns kézifékessel csavarhatott be a tényleges atombomba, a **Jet Set Radio** elé.



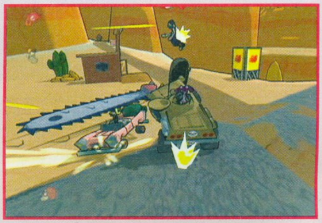


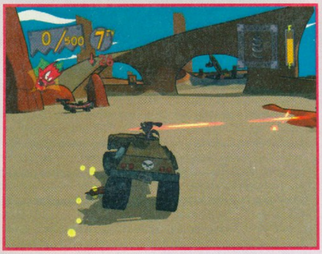
Most akkor kire lehet mutogatni, hogy „ő kezdte?” Ha valakiben felmerülne a gondolat (persze, nem rád gondoltam), hogy a Wacky volt a Numero Uno, azt ~~összerugdosom~~ felvilágosítanám: a Smilebit „kicsit” pengébb annál, hogy ő nyúljon másoktól.

A hozzáértésük megkérdőjelezhetetlen, még a Saturn makrancos hadver-paripáját is csettintésre ügető cirkuszi lóvá szelídítették, pedig annak az architektúráját sok profi coder átkozza mind a mai napig. A fejlesztőcsapat alapossága a JSR esetében is példaértékű volt – programozói zsenialitásuk sodium pentothalként bírta rá a Dreamcast PowerVR-jét, hogy adjon ki mindent magából, amit csak tud. A lenyűgöző, gazdagon és ízlésesen textúrázott poligon-origami eufórikus pörgése Hideki Naganuma scratches-furmányos funkyjával tálalva hatalmasat szólt. A magazinok visítva gurították a piros szőnyeget, záporoztak az innovációs díjak és a többi, játékdesign-vonatkozású kitüntetés… a kedves közönség meg vakarta a tökét, és a polcokon hagyta a játékot.

Ki mondta, hogy a forradalmárok élete könnyű? A keresztüllövés, a mártírhalál csinál belőlük legendát. A Sega játékot akart, nem legendát, de véletlenül történelmet írtak, és pályára állították az új trendet, amiből mindenki meríthetett. Amit követhetett. Vagy továbbvihetett. Mindegy, az alap adva van – hogy innentől fogva divatcikk lesz, örömmel üdvözölt formaiság meglévő elképzelésekhez, vagy leköpnivaló semmi, az már a fejeseken múlik.

Egyelőre maradjunk a kronológiai sorrendnél (ez később úgyis ugrani fog), lássunk hát két vérszagra gyűlő éji vadat. **Cel Damage**. Már a cím is tömören és húsbavágóan mutat rá, hogy itt miről lesz szó: befogjuk a friss technológia szelét a vitorlába, az majd eljuttatja a tusfoltos Twisted Metal-utánérzésünket a célba! Hát nem nagyon. A koncepció éppúgy nélkülözi a fantáziát, mint a névválasztás, a vérszegény offline deathmachek mérgezett hangulatára pedig nem lehet ellenszérum a tarkaság. A Sega csenget, rajzórára, be, a Pseudo Interactive (megint egy találó név) pedig nem készült, úgyhogy nem ő csengetett, hanem nekik, és nem be, hanem ki. Szép magyarsággal és álságos szakszerűséggel ezt *diszfunkcionális kortünetnek* ejtik, angol szlengben pedig a *„we want games, not this kind of crap, assholes”* szabad fordítása tapint a lényegre.





A másik versenyző a szó legszorosabb értelmében az, elvégre cel-shaded Gran Turismo-ként verték a harangot az **Auto Modellista**-nak. Próba után meg már félre: a GT bordeaux-i



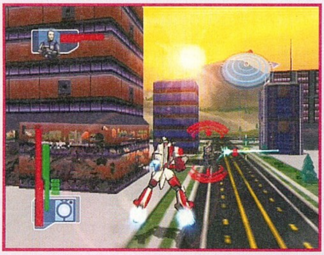
vörösborához képest a Capcom játéka maximum egy nagyvadász lehet, amiben legalább a kóla minőségi – kellemes kis száguldozás, frankó csomagolásban, viszont nem több annál. Grafikai téren exkluzív darab, a célhardvert illetően multiplatform. Ha valaki még emlékszik rá, az pont a vizuális találásnak tudható be, és nem annak, hogy ez volt a Capcom első versenyjátéka közel másfél évtized után. Naná, elvégre a történelem is kicsit több évszámok gyűjteményénél, és nem a dátum, hanem a cel-shading technológia emelte ki a Ford Racingek és hasonló, minőségtől mentes ócskaságok kupacából. (Epp csak a víz fölé, hogy meg ne fulladjon.)

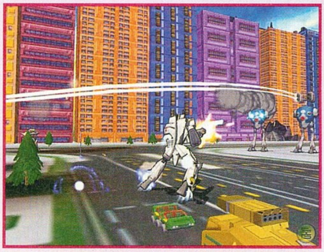
Közbeszúrás: milyen közegben életképes leginkább ez a képalkotási metódus, hogy és hol találja meg a valódi célját és értelmét? Egy lehetséges válasz szerint ott, ahol az eredet, a forrás szintén rajzolt közeg: animék, képregények, rajzfilmek...

Már a korai kilencvenes évektől kezdve jellemző, hogy a sikeresebb címek ezek közül megkapják a maguk konzolos átiratait; jöjjön hát egy kis csokorra való válogatás, lefekvés előtti esti mese gyanánt.

ANIMECHA

A Macross sorozat elindítói az 1982-es kilövéskor talán még nem is sejtették, hogy mire számíthatnak majd, de aztán Harmony Gold USA képbe került, mint disztribútor, és a Robotech első szériájával lebombázták az Egyesült Államokat – három évvel később. A franchise szépen kinőtte magát; gyűjtögetős kártyajátékok, pen and paper RPG, művészeti albumok, zenei CD-k, neves kiadóknál (DC) megjelentetett képregények, „spin-off" egész estés filmek (és azok folytatásai) kísérik útját. Az interaktív átiratra nagyon sokat kellett várni; a Gametek Nintendo 64-es projektjére, a Robotech: Crystal Dreams-re a kiadó széthullásakor keresztet vethettünk, úgyhogy már 2002-t mutatott a naptár, mikor a **Robotech: Battlecry** több tonnás lendülettel és sok ezer lóerővel betört. Fekete kontúrral megrajzolt japanoid alakváltó robotok monumentális háborúja városi és űrbéli pályákon, dinamikus harccal, a filmből vágott zenékkel és hangeffektekkel... csak a táj ábrázolása sivár egy kicsit időnként, inkább az épületekkel sűrűbben borított terepeken érezni a textúrákon a tempera szagát. Ugyanakkor így, erős közepesként is megtalálta a maga helyét és stílusát – pontosabban, hű tudott maradni ahhoz.





A fémkolosszus-téma macskaként dörgölőzik, úgyhogy maradunk is mellette, csak egy évvel előbbre kell lapozni. A Konami **Zone of the Enders: The 2nd Runner**je nem (tisztán) cel-shaded megoldásokkal operál, mindössze néhány effekt erejéig, ízlésesen teszi azt – hogy mégis itt a helye, azt az anime betétekkel elmesélt történet és a hasonló, tipikusan mangás jellegzetességek beépítése magyarázza. Míg a Robotech játék rajzfilmet dolgozott át, a Zone of the Enders a PlayStation2-ről került át OVA (Original Video Animation) formátumba. Ez volt a **Zone of the Enders: 2167 Idolo**, a játék első részének prequelje, ami azzal egy időben, 2001-ben került a piacra. Szintén ugyanebben az évben a Bandai leányvállalata, a Sunrise – akik ugyancsak otthon voltak a mecha-témában, miután a Mobile Suit Gundam-szériát is ők szabadították a világra – 26 részes TV-sorozatot kezdett el vetíteni, **Zone of the Enders: Dolores, I** címen, az Idolo folytatása(i)ként. A prequel sequelje, édes.







A mecha-designer **Yoji Shinkawa** munkásságának említése megkerülhetetlen: a Policenauts-on és a Metal Gear Solid szérián megedződött látványfelelős félelmetes formatervezési képességeinek prezentálásához ideális terep volt a Calisto háborús zónája. A harminchat éves géniusz rajztehetségében a három kötetes (1, 1.5 és 2) **The Art of Metal Gear Solid** albumokban lapozgatva gyönyörködhetünk. Egy röpke kirándulás erejéig a filmezésbe is belekóstolt, ugyanis a 2004-es Godzilla: Final Wars szörnyei és robotjai szintén az ő agyából pattantak ki. (Érdekesség, hogy a direktori széket ugyanaz a Ryuhei Kitamura foglalta el, aki a Metal Gear Solid: The Twin Snakes átvezető jeleneteit őrjítette meg adrenalin-injekcióval...)



Masamune Shirow mangájából, az 1985-ös **Appleseed**ből szintén a Bandai készítette az OVA parafrázist, a mostani elmerengés tárgya azonban nem ez, hanem a Shinji Aramaki által rendezett 2004-es anime, ami ugyanezen a címen fut. Hogy milyen? Disztingváltan, nyakkendőt igazgatva, kaviár ízével a szájban: csodás, megkapó, fenséges. Nyersen és őszintén: *gyerekek, aszta*urvaéletbe...!*

Mint azt az NPR definíciójánál is olvashattad, ez a fajta képgenerálás nem csak a játékokra vonatkozik, hanem a komputer-grafika egészére... és ebbe az Appleseed ugyancsak belelóg. A cel-shading itt csupán a karakterábrázolásra szorítkozik, de a kikevert látványkoktél fantasztikus – lerobbant, mocskos házak között dübörögnek a nagykaliberű golyókat okádó fémes-koszos mechanoid tankok, cyborg zsoldosok küzdenek a tündéri főszereplővel, Deunannel.., a sötét, indusztriális tónusok, majd később a futurisztikus, patikatiszta jövőpaloták között a toon-shaded szereplők otthonosan mozognak.

Az Appleseed már 1994-ben kapott játék-átiratot. A SNES-re kiadott 2D-s platform-lövölde persze még a klasszikus mangára építkezett, ellenben az **Appleseed EX** a friss CG film cselekményeire támaszkodik (... ami viszont a mangán alapul... így megy ez...), és a Sega lőtte vissza a videojátékos csatatérre. Akárcsak a '94-es elődje, ez is csak Japánban kapható, de talán csak egyelőre; friss kiadás, idén februárban jelent meg, van rá némi sansz, hogy eléri a PAL régiót is.



Elcsípett streamekből ítéletet mondani kábé annyira megbízható, mint kávézaccból megjósolni a konzolháborúk végkimenetelét, de ezek alapján egyelőre csak csendes szipogásra futja: a játékmenet, és az egész design úgy általában a hat éves Onit idézi, ami már a maga idejében sem volt csúcsmodell, ráadásul a rajzolt grafikai hatások a látottak alapján kimerülnek a párbeszédablakok mellett feltűnő illusztrációkban – miért kellett ez?! A Sega grafikai innovációs szerepe és a film designja rossz ribancként fetrengett a készítők előtt, csak rá kellett volna mozdulni... de nem. Magyarázat lehetne, hogy a Sega csak a kiadásért felel, ugyanis a fejlesztő a Dream Factory – de ez ugyanaz a Dream Factory, akik a 2004-es Crimson Tears-nél már megmutatták, hogy értenek a cel-shadinghez, most mégis hagyták parlagon heverni. Érthetetlen. Mindenesetre a csapat annak idején a Tobal No. 1, az Ehrgeiz és a The Bouncer fejlesztésekor adogatta az elektródákat a Square-nek, tehát aki vonzódik az itt felsoroltakhoz, annak talán ez jelenthet egy hajszálnyi reményt a várható minőségre, a gyönyörű és gazdag limitált kiadás pedig a vigaszt az esetleges pofára esés után... viszont pénzt merek rá tenni, hogy abból mi nem kapunk. *Fehérek közt egy európait,* azt.

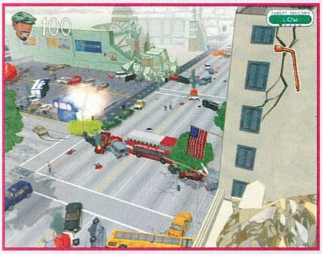
SZOLGÁLATI KÖZLEMÉNY

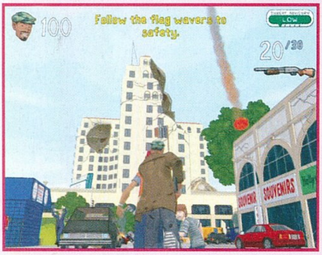
– Kedves egybegyűltek! Tudom, tudom, már mindenki alvadt vért hány a mecha-témától, viszont ahhoz, hogy a szervezett programhoz tudjuk tartani magunkat, csak a robotos-rajzfilmes vonalról tudunk hellyel-közzel leszakadni, a Távol-Keletről nem. Mindenesetre, aki már unja a japánokat, az nyugodtan tartson egy kis szabadprogramot. Most déli tizenkettő van, egy

órakor találkozunk Jean-Giraud szobránál, amit még nem építettek meg neki, pedig nagyon rászolgált – mondta az idegenvezető, és gyorsan beugrott egy éppen útba eső tax free shopba, hogy a popkultúra józanságát vámmentes szesszel vadítsa meg. Tudta, hogy a következő kanyar amúgy sem kezelhető tiszta fejjel.

SÁSKAJÁRÁS

Egy technológia lehet parasztvakítás is, hát hogyne. És ha a cel-shadingről beszélünk, akkor az iskolapélda lehetne mondjuk az Enlight **Bad Day L.A.**-je, ami annak az American McGee-nek az agyszüleménye volt, aki az id Software-es pályatervezői karrierje után önállóra vette a figurát, és az egész kellemes Alice, valamint a PC-t és Xbox-ot látott Scrapland után felböfögte ezt az *izét*. Ami alapvetően borzalmas hozzáállást sejtet: oké,





van egy játékmenet, amire egy az egyben rányomható az *OSTOBASÁG* stempli, de ez a cel-shaded köntösben már nem is annyira hétköznapi, persze. (Analógia: szépre sminkelt, cicomázott ronda nő, gondolom, megvan.) Mindezt még a „ha egy játékra azt mondjuk, hogy társadalomkritika, akkor senki nem meri majd egy az egyben hulladéknak nevezni!" felkiáltással induló alapvető tévedéssel megfejelve, szóval egy szikrányi ötletem sincs, hogy miként lehetne még ennél is lejjebb süllyedni. Only PC, az Xbox verzió „majd eccer" címkét kapott, ami a gép sorsát ismerve több mint mulatságos – nyilván deluxe packban jön majd a Duke Nukem Foreverrel együtt.

Jöhet a lemez B oldala, annak az esete, amikor a szépség megnyerő mivoltát hiszik félrevezetésnek. És a jelen példa esetében talán jogosan is – a Grasshopper Manufacture **killer7**-je dacosan öntörvényű koncepciójával szinte mindenkit elriasztott attól, hogy a Detective Comics korai képregényeit idéző skizoid krimi látszat-monotóniája mögé pillantsanak. Valahol jogosan... csak sok befektetés ad vissza sokat, és a stílszerűen alkalmazott, lélektépően szép minimalizmus és a pozőr,



halálosan eltalált főszereplők nem törődtek azzal, hogy megszereti-e őket bárki is. Az „ilyen, na és?" attitűdre a játékosok „akkor szarunk rá, na és?" vállvonása volt a reakció. Öreg hiba. A killer7 esetében a külcsín nem a tartalom hiányát leplezte, hanem az interaktív történetmesélés új dimenzióit satírozta kevés színnel. A három éves fejlesztés után a negyedmilliónyi eladott példány és a közönség morgása elvileg bukást jelentene, de a sikert itt is a bőkezűen szórt szakmai dicsőítésben kell mérni (kétszólamú fanfár, csak így hirtelen: a Famitsu Platinum Awardja és az EDGE Best Audio & Visuals hozsannája), mert abban nem volt hiány.

A sztori mélységeire jellemző, hogy a Suda 51 által megálmodott, politikai tartalomban és páratlanul aprólékos jellemrajzokban bővelkedő eredeti történet **Hand in killer7: Kill The Past, Jump Over The Age** címen is megjelent – sajnos, csak Japánban, de az angol fordítás egy kis utánjárással már tölthető is a Hálózatról. A Devil's Due Publishing, akik a



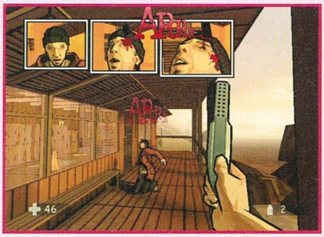
további papír-konverzióért felelnek, 12 részes képregény formájában képeztek részhalmazt a játék és a könyv között, ami a történet részletességét illeti. Pontosabban, ez volt a terv – a **Bong Dazo** (teljes nevén Angelo Ty Dazo) rajzolta comic négy részt ért meg (az első promóciós példányt és három további megjelenést), és egyes források szerint nem biztos, hogy lesz folytatása. A fogadtatása eléggé vegyes, de inkább gyatra volt, pedig az elkapott szkennek igencsak kellemesek... de az is igaz, ezen a területen nem annyira radikálisan és szépen szabálysértő, mint amennyire a játék számít annak a maga közegében.

A 2000-ben megjelent vérgőzös-kaszabolós anime, a **Blood: The Last Vampire** – az eddigiekhez hasonlóan – természetesen sorozattá vált; a Production I.G stúdió a Sony Aniplex-ével (anime és soundtrack-kiadásért felelős részleg, ők nyomatták a – szintén PS2 verzióval megfejelt – **Fullmetal Alchemist**et is) vállvetve fürdette vérben a képernyőket a Blood+-ban, a játékot viszont a Namco/Bandai adta ki tavaly augusztus végén, **Blood+ One Night Kiss** címen. Talán a killer7 látványbombája volt az oka, hogy a fejlesztéssel ugyancsak a Grasshopper Manufacture-t bízták meg. PS2 verzió, csak japán kiadás... sajnos. Egyelőre még nem találkoztunk, de (megint csak) elkapott streamekből ítélve ez távolról sem Disney Hófehérkéjének a gondolatköréből építkezik, úgyhogy a majdani randi során valószínűleg a sorozatra is jellemző esztelen öldökléssel fogunk szembesülni. Két felvétel még kevés lenne az igaz szerelemhez, de Saya szerepeltetése, az Aoyama-bossfight videója alatt daráló észvesztő d'n'b pörgés és a killer7-ben megszeretett visage patent módon döngöl a padlóba és fúj le gyorsan száradó lakkal. De csak akkor, ha kedveled az effélét, ellenkező esetben jetpack, piros gomb, turbófeltöltés, menekülő üzemmód.



VALAHOL EURÓPÁBAN

A belga-francia képregény-kiadásnak szép hagyományai vannak, és talán azt hiszed, hogy neked erről fogalmad sincs, pedig dehogynem! Spirou figurája vagy a The Adventures of Tintin-széria ismertebbnek számítanak (sőt, mindkettőből készült kétdimenziós platformjáték, Gameboy-tól a SNES-en át a megkésett PC-s portokig szinte mindent érintve), noha a legbiztosabban Asterix, Lucky Luke vagy a Smurfs említése váltja ki a bólogatást. Amit most viszont kiemelnék, az a **XIII**, amit **Jean Van Hamme** (író) és **William Vance** (rajzoló) jegyeztek, és a Dargaud jóvoltából debütált 1984-ben, az említett Spirou magazinban. Óriási siker, mondani se kell – hiszen akkor nem lett volna belőle játék, amit szinte mindenki ismer –, elvégre ez az a cím, ami az FPS piacra importálta a cel-shadinget.

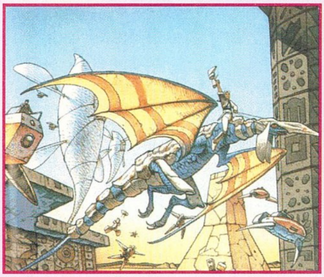


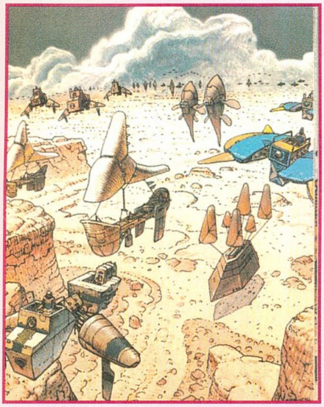
És jól csinálta, de az elvárásokhoz képest a játék alulteljesített. A képregény-eredetihez hű (az első öt részt feldolgozó) történettel és látvánnyal nem volt probléma. A találatoknál bevillanó képkockák, az animációk profin megvágott átmenetei és a tényleges comic-élményt biztosító momentumok mind-mind passzosak voltak, a negatívumok inkább a minden más területen fellelhető középszerűségében keresendők. A lopakodós részek beépítése a játékmenetbe szépen az eredeti kémtörténethez simult, a gameplay további hétköznapisága viszont szavatolta, hogy ne lehessen a Ubisofthoz (illetve a MAC portért felelős Feral-hoz) vágni az instant klasszikus aranykupáját.

A XIII tizennyolc „hagyományos" epizódot ért meg (évenkénti felosztásban), ebből azonban csak ötnek készült el az angol fordítása, havi rendszerességgel terjesztve az adott nyelvterületen. A Dabel Brothers és a Marvel Comics jóvoltából a hatodik rész .pdf formátumban ingyen letölthető tartalomként jelent meg, a jelenlegi legfrissebb, tizenkilencedik rész, a The Irish Version (La Version Irlandaise) pedig már egy másik francia istenség, **Jean Giraud**, ismertebb nevén **Moebius** tehetségének építi az oltárt.

A kíváncsiskodó kérdésekre, amik az úr zsenialitását kutatják, csak úgy záporoznak a bizonyítékok. Ennek megfelelően szóljon hát ömlesztve, random leosztásban. Kollaboráció Stan Lee-vel a **Silver Surfer** képregényeknél; szintén közös munka a chilei születésű polihisztorral, Alejandro Jodorowsky-val, aki íróként vállalt szerepet a **The Incal** (vagyis L'Incal Noir) megalkotásában; és ugyancsak ők ketten varázsolták vászonra **Az ötödik elem** sci-fi designját. Moebius maga olyan filmek látványfelelőseként írta be magát a történelembe, mint az **Aliens**, a **Tron**, a **Blade Runner – The Long Tomorrow** című képregénye ihlette meg a rendező Ridley Scott-ot – vagy **Az idő urai**.

Panzer Dragoon – a rail shooterek egyik mérföldköve, mondanám, ha ez nem inkább a Heathrow vagy a Gatwick nagyságrendjével mérhető csomópont lenne. De az, és ennek a játékmechanikán túlmutató szerepe is van; a japán Saturn verzió borítóján látható gyönyörűségek bizony mind Moebius munkái. Furcsa, de a hasonló jellegű, egyfelől végletekig modern,



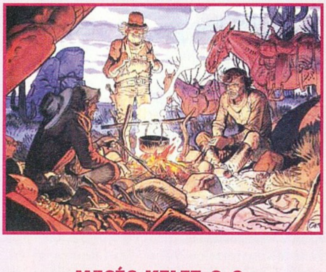


high-tech fantasy környezet, ami megkapóan keveredik az ódon környezet természetességével, inkább japán agyakból pattan ki… elég csak a Final Fantasy játékokra gondolni, vagy arra, amit manapság steampunk néven jegyeznek. Akárhogyan is, Moebius zseniálisan illusztrálta a futurisztikus tündérmesét.

A videojáték-kiruccanás másik állomása már kevésbé békés, noha ígéretesnek indult téma – **Seven Samurai 20XX**. Szóval, ha valaki megakad a „gyalázat" szó definiálásakor, akkor vágd a fejéhez a PS2-es játék korongját, másra úgysem jó. Itt valami nagyon nagy baj történt – adott **A hét szamuráj** története Akira Kurosawa-tól, amire a „kultikus" szó is kevés, adott a Sammy Studios, akik szintén nem akkora lámák, adott Moebius, aki a karakterdesignért felelős, és adott Ryuichi Sakamoto, mint zeneszerző. És jön a pofán vágás: *de, ezek lámák.*



Egy ilyen csapattal elszúrni egy játékot olyan, mint útmutatóval rosszul rakni össze a két darabos puzzle-t. Logikátlan pályafelépítés, flashbacknyi utalások az eredeti történetre (a mostani a jövőben játszódik), a fantáziátlan, középszerű vizualitás pedig Tejútrendszernyi távolságra van mind Kurosawa fekete-fehér víziójától, mind Moebius profizmusától. Inkább a **Blueberry** felé keresgélj, ha jót akarsz magadnak. És ha már úgyis a vadnyugatnál vagyunk, akkor már nincs is messze a nemrégiben otthagyott Japán…



MESÉS KELET 2.0

…és az ottani fejlesztők szinte már érthetetlennek tűnő aprólékossága, a szándék, hogy a megalkotott világ a legkisebb, sokak számára talán abszolút nem fontos részleteit is kidolgozzák, mind-mind hitelességi kérdés – te is jobban megeszel egy vallási-politikai-plazmaágyú-burgerking gulyáslevest, mint egy poligonokkal körbepakolt pályát X célponttal, Y feladattal, Z idő alatt.

– *Ki a p*csát érdekel?!* – visította be az auditórium egyik, kevés önkontrollal megáldott parasztja, de a további folytatás szerencsére belefulladt a tanyasi akcentusba, miközben véletlenül lenyelte a szájából kilógó kapanyelet.

Sajnálatos. *(Ugyan. Irtsd a selejtet!)* Khm, SAJNÁLATOS. Pedig meséltem volna neki. Elmondtam volna, hogy nagyon nem mindegy. Se az alap, se a felépítmény, se az, hogy melyik mennyire. Mese lett volna a Treasure-ről – a Sin and Punishment frenetikus hangulatú lövöldözéséről, a Radiant Silvergunról (a http://www.youtube.com/watch?v=Zbt5aXmLt7M címen immár angol nyelven is megcsodálható intróval), és arról, hogy miért kellett külön karaktereket – Amanai, Horai Tenro, Kagari, Kazamori, Shinkai, Shinra – tervezni az Ikarugához, amikor az nem a történetről szól, hanem arról, hogy az istenekkel játszol reflexen alapuló sakkpartit?

Nem baj, te csak figyelj. Mert ha ezen elgondolkozol, ettől lesz több a szemedben Butsutekkai egy gyenge pontokkal felruházott célpontnál, és ettől lesz az egész a TE háborúd, ami így már többet jelent egy rakás villámgyorsan pörgetett halálcsapdánál. És a grafikai körítésért felelős **Yasushi Suzuki** ismertette meg mindezt a világgal – azzal a részével, amelyik kíváncsi volt rá.

Kezdő lökésként az 1998-as **Radiant Silvergun** készítése során mutathatta meg oroszlánkörmeit (a Saturnos portban látható

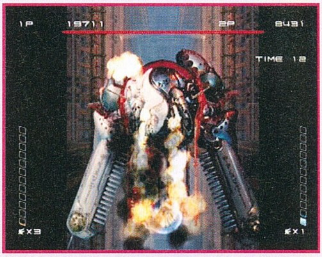


videojeleneteket nem ő készítette – az az anime-szakos GONZO Studio munkája), majd a Nintendo64-es (ha az iQue portot nem számítjuk, exkluzív) **Sin and Punishment**ben csapott oda két év múlva. A borítóterven látható vagány manga-design, valamint a rail shooting közben elénk táruló vadító, villámgyorsan pergő képek ugyancsak odavágnak – az első pályán a főszereplő Saki Amamiya élénknarancssárga fűben rohangálva tüzel a koromfekete égbolt alatt repkedő célpontokra, mindezt neonrózsaszín gitártépésre… disztingválok, és csak annyit mondok, hogy pazar!



Két évvel később Suzuki már az **Ikaruga** turbó-injektoros kihívásaira locsolja a spirituális öntetet, amitől a lélegzet elakad, két pillantás az artworkökre pedig elég a mennybemenetelhez. Lazításképpen kis kitérőt tesz a Square felé, ahol a **Romantic SaGa: Minstrel Song** keményvonalas RPG-jébe rajzolja a szereplőket. (Remélem, nem dezinformálok, a játék ugyanis 15 éve megjelent SNES-re, 2001-ben a Square portolta WonderSwan Colorra, és 2005-ben jött a PlayStation2-remake… arról viszont nem szól a fáma, hogy Suzuki *melyiken* dolgozott, de egyértelműen ez utóbbira voksolnék.)

Amiért neki szántam a záró szerepet, az egy néhány hónapja felröppent hír, amelyből kiderül, hogy jelenleg a **Purgatory**







Kabuki mangán dolgozik – sztori-RAR: a főszereplő szamurájnak a purgatóriumban rekedve kell összegyűjtenie 1000 elesett harcos kardját (lelkét) –, és a Credit néhány, jól eltalált kérdésére szép, epilógushoz illő válaszokat adott.

„Ha van egy tiszta cél, amellyel csúcsminőséget érhetek el a média bármely területén, akkor mindegyik érdekel. Videojáték, anime, szobrocska, film és színház… a szórakoztatásnak mindegyik formáját szeretem. […] A mangára és a videojátékra egyaránt úgy tekintek, mint a kreatív művészi munkám részeire, és a céljaimnak megfelelően fogom alkalmazni őket."

Mesés ars poetica. A „bárcsak mindenki így állna hozzá!" kívánsága viszont még az Ezeregyéjszakába is necces lett volna Aladdin csodalámpájához… de sebaj, mindig lesz valaki, aki megmutatja, hogy ragacspapír nélkül is dögleszteni tudja a legyeket… és mindig lesz valaki, aki mesét mond róluk. Róluk, akik maguk is éppen mesélnek.

(…teljesen elérzékenyül, telefúj takonnyal egy rongyzsebkendőt, csattanós hang kíséretében ledobja, és otthagyja a nulla főre apadt közönségét…)

Tyler
hc.one@freemail.hu



HARDVERROVAT

KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK – 3. RÉSZ

Pontosan mit jelentenek a hd-ready, a hdtv, és a full hd kifejezések?

A **„HD-Ready"** címkét (1-es ábra) az EICTA (24 ország összesen 32 nemzetközi elektronikai szövetségének, valamint 50 nagy európai, amerikai és japán vállalkozásának egyesülése) alkotta meg 2005 elején a magas felbontású megjelenítők számára, melyek az alábbi kritériumoknak egytől egyik megfelelnek:

- minimum 720 soros (függőleges) fizikai felbontás
- 16:9-es képarány
- legalább egy darab HDCP kompatibilis HDMI vagy DVI digitális csatlakozó
- legalább egy analóg YPbPr/YUV/komponens bemenet
- analóg és digitális csatlakozón keresztül egyaránt 720p (progresszív) valamint 1080i (váltott soros) kompatibilitás
- a fenti két formátumot mind a két csatlakozón át fogadja a készülék 50 és 60 Hz-en is

Ezek a kikötések a következők miatt nagyon fontosak:
A felbontásokat gyakorlatilag 720 sortól nevezzük HD-nak. Egy formátum legfontosabb tényezője minden esetben a sorok száma (függőleges felbontás), nem pedig az oszlopoké. Éppen ezért van az, hogy a szórakoztató elektronikában a formátumokat a függőleges felbontással, vagyis a sorok számával jelöljük: 480i (NTSC), 576i (PAL), 480p, 576p, 720p, 1080i, 1080p
Hogy az is és „i" (interlaced) és a „p" (progressive) mit jelentenek, már el lett magyarázva a februári Hardver Rovatban.
A 16:9-es képarány azért szükséges, mert ez biztosítja, hogy az (egyébként kivétel nélkül 16:9-es) HD anyagok valóban minimum 720 soros felbontással kerüljenek a képernyőre. Ugyanis ha csak önmagában a 720 soros felbontást tekintjük, bármelyik 4:3-as projekciós TV, vagy számítógépes monitor tekinthető HD felbontásúnak, ám mint arról már korábban szó volt (februári Hardver Rovat), a 16:9-es anyagok egy 4:3-as képernyőn csak a függőleges felbontás 75 %-át képesek kihasználni (a 720 sorhoz pedig akkor minimum 1000 kéne).
Ma már alapvető követelmény, hogy egy digitális képmegjelenítőn ne csak analóg komponens, hanem digitális képbemenet is legyen. Mivel korábban még nem volt egyértelmű, hogy a DVI, vagy a HDMI port fog jobban elterjedni, így számos korábbi típuson még az előbbi található. A HDMI annyiban előnyösebb, hogy képes digitális hangot is továbbítani, ám a HDMI-n továbbítható digitális képinformáció 100 %-ig egyenrangú a DVI-vel, vagyis a két csatlakozó közé közvetlenül beszúrhatunk egy 5 ezer forintos DVI-HDMI átalakítót, semmilyen(!) jelveszteségünk nem lesz.
A HDCP egy – az Intel által kifejlesztett – kódrendszer, mely majd a HD-DVD és BluRay filmeken lesz bevezetve, így amennyiben ezt majd nem támogatja készülékünk a digitális csatlakozón át (legyen az HDMI vagy DVI), a HD filmeket csak felére csökkentett sorfelbontással (540p-n) élvezhetjük. A rendszer azonban csak valamivel 2010 után kerül bevezetésre, addig szimpla komponens (vagy VGA) kábelen át is lehet teljes felbontással élvezni a HD filmeket, pl. egy (nem HDMI-s Elite) 360 + HD-DVD lejátszó duóval is.

Mindenképpen fontos, hogy készülékünk mind a két elterjedt HDTV formátumot (720p és 1080i) tudja, ugyanis a jövőben, és már most is vannak/lesznek eltérések, hogy melyik forrás melyik formátumot használja. Jó példa erre a PS3, melynél egy 720p-s játék nem képes 1080i-re. Ez azt jelenti, hogy pl. a Resistance és a Motorstorm olyan régebbi HD megjelenítőkön, amelyek csak 1080i-re képesek, SD felbontásra lesznek „visszadobva" (nyugaton nagy zűrök voltak ebből a PS3 premierjénél). A 360 egyébként minden játéknál engedi az általunk kiválasztott formátumot (480p, 720p, 1080i, 1080p), de az már más kérdés, hogy az adott játéknál mi az ideális.
Az 50/60 Hz-es kompatibilitás szintén nagyon fontos, hiszen itt is lehetnek eltérések a források között. Ez azért probléma, mert sok hazai (pl. Samsung) projekciós TV tud fogadni 50 Hz-en 1080i-t, sőt egyes képcsöves TV-k is képesek erre, mondjuk a JVC DIST modelljei. Ha azonban egy játék kizárólag 60 Hz-en hajlandó megmutatni magát, akkor ezeken a TV-ken megint csak marad az SD.

1. ábra

HD ready

HD-Ready címke

A **„HDTV"** kifejezés elviekben azokat a megjelenítőket jelöli nyugaton, melyek nem csak HD felbontásúak, de HD tunerrel is rendelkeznek, azonban a „HDTV" nálunk szimplán csak egy – nem túl pontos – köznyelvi elnevezés, afféle gyűjtőnév. Éppen ezért nem is nagyon szeretem használni, sokkal helytállóbb pl. a „HD megjelenítő" jelölés. De ha mindenképpen meg kéne határozni, hogy „nálunk" a köznyelvben mit hívunk „HDTV"-nek, akkor azokra a HD felbontású készülékekre gondolnék, amelyek nem a PC-s berkekben használatosak, hanem a szórakoztató elektronikában.
A **„FULL HD"** elnevezés is egy köznyelvi fogalom, amely a teljes 1920x1080-as fizikai felbontású HD-Ready készülékeket jelöli. Az „igazi" 60 Hz-es 1080p fogadása azonban nem magától értetődő itt sem. A régebbi „FULL HD" készülékek, pl. csak 30 Hz-es frissítéssel tudták megjeleníteni az 1080p-t. De említhetném a Philips EISA díjas Pixel Plus 3D highend LCD-it, melyek ugyan 1920x1080-as fizikai felbontásúak, de a bonyolult jelfeldolgozó rendszer miatt csak 1080i fogadására képesek. A „FULL HD"-ra nem létezik még egységes logó/címke, a különböző márkák más-más ábrával szokták jelölni. Azonban a fogalom elterjedése óta a szimpla 1024x768-as, vagy 1366x768-as panelű HD-Ready készülékeket gyakran „HALF HD"-nak kezdték el becézni.

A 42 colos (107 cm-es) plazmák miért csak 1024x768-as felbontásúak (általában)? Elegendő ez a 720p-hez?

127 cm alatti méretekben azért döntött a plazmagyártók egy része (pl. Panasonic, Pioneer, LG, Samsung) a kisebb felbontás mellett, mert ilyen relatíve kis méretnél az apróbb cellákban nehezebb kordában tartani a gázrészecskéket, és a kontrasztcsökkenés elkerülése érdekében sokan ezt a megoldást tartották ideálisnak. Így míg a 127 cm-es modellek általában mind 1366x768-asok, vagyis négyzet alakú pixelekkel rendelkeznek, addig az ennél kisebb, általában 42 colos (107 cm-es) modellek gyakran 1024x768-as fizikai felbontásúak. (Egy-egy pixel három cellából áll: piros, zöld és kék. E három cella fényerősségének kombinációjával jelenítenek meg egy adott pixelt.) Mivel ez a felbontás eredetileg csak 4:3-as megjelenítőknél volt használatos, ezért a cellák téglalap alakúak (1.33:1 oldalarányúak), hogy kitöltsék a 16:9-es képernyőt.
Jogos a kérdés, hogy az 1024x768 elegendő-e a 720p-hez, amely 1280x720-as felbontású. A válaszom pedig, hogy igen. Ahogy feljebb is írtam, egy formátumnál a legfontosabb tényező a sorok száma, és az pedig bőven megvan. Az oszlopok száma a műsorokban a legritkább esetben éri el a teljes felbontást (pl. az elméletileg 720 oszlopból álló PAL/NTSC képnél is csak 500 vonalas vízszintes felbontásról szoktak beszélni). Tapasztalataim szerint ez az adott játéktól függ. Pl. a legtöbb esetben gyakorlatilag szinte észrevehetetlen a különbség 720p-nél 1024x768 és 1366x768 között, de van olyan játék (pl. Project Gotham 3), ahol utóbbi valamivel részletgazdagabb volt (kizárólag amennyiben egy legalább 300 ezres minőségi HDTV-vel hasonlítjuk össze). De erről inkább az tehet, hogy a 720p az utóbbi esetben vízszintesen egy harmaddal több pixelen tud elterülni. 2-2.5 méterről pedig már amúgy sem látnánk a különbséget. 720p-hez tehát elegendő az 1024x768, de a natív 1080i forrásoknál (pl. GT HD) már jelentősebb a különbség.
Az 2-es ábrán megpróbáltam érzékeltetni, hogy milyen egy 720p-s játék 1280 oszlopról 1024-re átskálázva. Gyakorlatilag alig látható különbség. Ráadásul szigorúan 1024x720-as natív felbontásra koncentráltam, tehát nem vettem figyelembe a plusz 48 sort, ami javíthat a képminőségen, és egy 300+ ezres Viera plazmának egyébként is csöppet komolyabb a jelfeldolgozó rendszere, mint amit én egy egyszerű Paint Shoppal kihoztam az ábránál, tehát az amit a képeken láthatunk pontatlan éleket, azok a gyakorlatban még szebbek is.
Néhány márka, mint a Hitachi, Yamaha, vagy Philips speciális eljárással 1024x1024-es, vagy 1024x1080-as paneleket

1. ábra



eredeti 720p-s natív felbontás



1024x720-as natív felbontás

Egy kiváló jelfeldolgozó rendszerrel az 1024x768/1024x720-as fizikai felbontással visszakapjuk a képinformáció minimum 90-95 %-át, így a különbség minimális lesz 720p-hez képest

használ 42 colban is. Azonban míg a Panasonic-nál a kontrasztarány 10000:1-hez, addig ezeknél a modelleknél ez általában csak 4000:1 vagy jóval kevesebb. Azt is érdemes megemlíteni, hogy itt egyes típusoknál alkalmaznak kisebb trükköket is a jelfeldolgozó rendszernél, ugyanis pl. néhány Philips plazma a jelet visszadobja 1024x576-ra, és onnan kreál a készülék egy magas felbontású „becsült" képet, így tekintve pedig már koránt sincs akkora jelentősége az 1024/1080 sornak.

A fizikai felbontás egyébként is másodlagos. A legfontosabb minden esetben a jelfeldolgozó rendszer, ugyanis ez adja egy HD megjelenítő szíve lelkét, ezen áll vagy bukik minden.

Jó hír viszont, hogy még idén megjelennek a Panasonic FULL HD plazmái 42 colban is, igaz, 5000:1-es kontrasztarányra csökkentve, ám közel másfélszer több fajta sötét árnyalatra lesznek képesek.

HDTV AJÁNLÓ: VIERA PLAZMÁK

A Panasonic Viera plazmák hatalmas népszerűségnek örvendnek házimozis körökben, de természetesen más cégek is kitartanak még a plazmák mellett. Ott van az LG, mely olcsóbb, ám nem sokkal rosszabb típusaival tavaly már a Panasonic nyakában lihegett, és a Samsung sem volt sokkal lemaradva. Kérdés, hogy meddig kívánnak még bennmaradni a plazmapiacon. Nem szabad elfelejteni a Hitachit, vagy főleg a Pioneert sem, melynek bár kevesebb a piaci részesedése, minőségben mindenképpen elől van, de a jövőt tekintve a highend szegmenst szemelte ki magának, így 1 millió forint alatt még jó ideig a Panasonic marad a legideálisabb választás plazmák terén. Kiszállni pedig nem fog egyhamar, hiszen a Matsushita (Panasonic) és a Toray Industries idén ősszel megkezdi Japánban a világ legnagyobb plazmagyárának építését, mely a tervek szerint 2009-ben kezdené meg a havi 1 millió panel kapacitású termelést. Habár az LCD technológia sem áll teljesen távol tőle, a Panasonic már a plazmapiac több, mint egyharmadát uralja. A G9-es HD panelű PV600-as, valamint PV60-as sorozatú Viera PDP-i rendkívül közkedveltek, a TH-42PV60-as modell pedig gyakorlatilag Európa legkeresettebb plazmája (februári Hardver Rovat 6. ábra). A 60-as és a drágább 600-as között leginkább csak a dizájn, egy SD kártya beolvasó, valamint egy PIP funkció a különbség. Utóbbi 127 cm-ben (TH-50PV600) EISA díjas lett highend plazma kategóriában. Technikai okokból a 94 centis modellek 1024x720-as fizikai felbontásúak, a 107 cm-esek 1024x768-asok, a 127 cm-esek pedig 1366x768-asok. Legnagyobb előnyük a kiváló képminőség mellett a remek jelfeldolgozó rendszer, melynek köszönhetően nem csak HD, de SD anyagokkal is nagyszerűen bánnak. Nem egy utolsó szempont, hogy a modern Vierákon alapból 2 HDMI csatlakozót találunk, és az LCD-khez hasonlóan 60000 ezer óra élettartammal bírnak, mely napi 8 óra mellett maximum 20 évet jelent (itt érdemes figyelembe venni a lineárisan csökkenő fényerőt, de legalább 15 évig ezzel sem lehet komolyabb probléma).

10000:1-es kontrasztarányuknak köszönhetően rendkívül mély feketével bírnak, bármilyen vízszintes szögből is nézzük, és 29 milliárd féle szín megjelenítésére képesek. Egyetlen komolyabb hátrányuk a képpontbeégés, és azt ezt eredményező ideiglenes szellemképek (LCD-knél ez a probléma nem áll fent). Butaság lenne tagadni létezésüket, hiszen valóban előfordulhat, de általában jócskán el is túlozzák jelentőségüket (bővebb infó az előző Hardver Rovatban).

A Panasonic a highend szegmensben is tett előrelépéseket, és év elejétől elkezdte forgalmazni a világrekorder 262 cm-es képátlójú FULL HD TH-103PZ600-as plazmamodelljét 15-20 millióért, valamint már jó ideje kapható „emberibb" áron, a TH-65PV500-as utódja, a 165 cm-es FULL HD TH-65PV600-as 2.265 millióért. Utóbbi a PV600-as család legnagyobb darabja, szintén G9-es panellel, de teljes 1080p fizikai felbontással, ám csak 5000:1 kontrasztaránnyal.

Még a következő hónapokban megjelennek a következő generációs G10-es panelű 7-es, 70-es és 700-as jelzésű Viera plazmák. A TH-42PV71 (3-as ábra) nálunk hivatalosan nem lesz kapható, ám külföldön, és számos házi netáruházban már hozzá lehet férni. Lényegében csak egy minimálisan tuningolt változata a 42PV60-nak, ugyanis a tetszetős dizájntól eltekintve minimális a különbség. A G10-es panel, hála többek között az (eddig is kiváló) mozgásábrázolást továbbfokozó V-Real 2 technológiának, valamivel szebb képet kölcsönöz, és nem elhanyagolható tényező az 1080p kompatibilitás (csak HDMI-n át), melynek hála minden 1080p-s film vagy videojáték visszaskálázását a kiváló Panasonic jelfeldolgozó rendszerre bízhatjuk. Külföldön megjelennek majd a PX és PZ jelzésű modellek is, de a nálunk hamarosan megjelenő Viera modell közül hivatalosan csak 13 PY és a PV plazma lesz kapható. Dizájnra a 42PV71-el lesznek egyenrangúak (3-as ábra), és mindegyik képes lesz 1080p-t fogadni, ami pl. az 50 colos 1366-x768-as panelű modelleknél igazán előnyös.

Legnagyobb figyelmet a PY jelzésű modellnek érdemes szentelni, ugyanis ezek már FULL HD-sak lesznek, beleértve a 42 colos méretet is. A Panasonic bevezet közöttük egy 58 colos, vagyis

3. ábra



Panasonic TH-42PV71
(107 cm, HD plazma, 1024x768, 356 ezer)
A közeljövőben megjelenő Viera plazmáknak (és Viera LCD-knek) is ilyen dizájnja lesz

147 cm-es változatot is (TH-58PY700P). Technikai okokból a FULL HD plazmák sajnos mind 5000:1-re csökkentett kontraszt értékűek lesznek, ami persze továbbra is kiváló, és a Vierákra jellemző 3072 sötét árnyalat helyett már 4096-ra lesznek képesek. Árakat sajnos még nem lehet tudni, de az elején valószínűleg nem lesznek valami olcsóak az új típusok. A TH-42PV60-as ára azonban gyakorlatilag hétről hétre csökken. Jelen pillanatban alig 318 ezernél áll, és nyilván le fog menni 3000 ezer alá. A 127 cm-es TH-50PV60 (előző Hardver Rovat 3-as ábra) már csak 550 ezer, természetesen asztali talppal együtt értendő. Valószínűleg jövő ilyenkor már az újgenerációs Vierák is ilyen áron, vagy még olcsóbban lesznek kaphatóak.

HDTV AJÁNJÓ: BRAVIA LCD-K

A Sony név mindig is egyet jelentett a minőséggel a szórakoztató elektronikában, mégis évekig sikertelenül törekedett rá, hogy a sík képernyős televíziók piacán komolyabb résztvevővé váljon, ám Bravia LCD-ivel végre megtört a jég. A Sony már jó ideje felhagyott a plazmákkal, és hatalmas erőket fektetett be annak érdekében, hogy folyadékkristályos HDTV-i piacvezetővé váljanak, így elsősorban a Braviáknak hála, tavaly év végén már valamivel több LCD fogyott nyugaton 100-110 cm-es méretben, mint ahány plazma. Ez pedig egyrészt a hatalmas minőségi előrelépésnek, másrészt a látványos árcsökkenéseknek, valamint a hatékony marketingnek köszönhető, így egyre több potenciális vásárlót győztek meg az LCD-ről a plazmákkal szemben. Ám utóbbiaknak sem kell kétségbeesniük, hiszen apróbb lemaradásuk még nem vészes, és 127 cm-es mérettől még mindig ők, valamint a projekciós TV-k vezetnek. Azt viszont kár lenne tagadni, hogy habár az LCD-k sokkal lejjebbről kezdték, sokkal többet fejlődtek a plazmákhoz képest, így pár felhasználás terén már ideálisabbá is váltak. A jövőt tekintve az LCD-nek vannak jobb kilátásai, hiszen egyre több cég áll a technológia mögött, míg a plazmákat már csak néhány támogatja, leginkább a Panasonic. Ám az LCD-k sem tökéletesek, hiszen jelenleg még számos hátrányuk van a plazmákkal szemben. A legnagyobb hátrányuk a HD anyagoknál képesek dolgozni a digitális HDMI csatlakozón át, itt pedig a minőségi darabok már meg is előzik néhány téren az 1 millió alatti plazmák nyújtotta képminőséget, főleg videojátékok esetében, ám ez érthető is. Ám nem minden műsorforrás HD anyag, főleg nem mindegyik HDMI-s, és itt bizony még van mit fejlődniük az LCD-knek, ugyanis mind az analóg (pl. komponens, RGB, S-Video), mind pedig az SD anyagok terén még alulmaradnak a plazmákhoz képest, a TV műsorról nem is beszélve. Az előnyeikhez tartozik azonban a maximális kihasználtságnál (pl. HDMI 720p/1080p) a részletgazdagabb kép, valamint a fényesebb helyeken élénkebb képernyő. Otthoni körülmények között azonban éppen emiatt hátrányba kerülnek, többek között a kevésbé mély feketéjük miatt, mely nem szemből nézve már főleg nem az igazi. A kontrasztarányuknak is nőnie kell még, hiszen egyelőre a legjobb modellek is csak a 2000:1-et közelítik, ami bőven elmarad még a plazmák 5-10000:1-es értékeitől. Ezt egyébként nem szabad összekeverni a Samsung által olyannyira hype-olt „dinamikus kontrasztjával", az ugyanis nem a valódi „on-screen" érték (A Sony meg szokta adni mind a két értéket LCD-inél.) Az LCD-k leggyakrabban emlegetett hátránya a mozgásábrázolás, mely a x milliszekundumos (típustól függő) reakcióidő miatt után húzást eredményezhet (plazmáknál ez minden esetben 0 ms), és ez alól a csúcs Bravia X sem kivétel, ám ezt is hamarosan orvosolni fogják az LCD technológiában.

Nem elhanyagolható tényező azt sem, hogy a Braviáknak azonos méretnél egyelőre még borsósabb az áruk a plazmákhoz képest, ám már idén is komolyabb árcsökkenésre lehet számítani, így ezen a téren is szépen lassan felzárkóznak a PDP-k mögé.

Ami a konkurenciát illeti, a Sony egyik legnagyobb ellenfele a Samsung, ám utóbbi inkább csak a 150-250 ezres szegmensben ideálisabb kiváló ár/érték arányuk miatt. A Braviák tagadhatatlanul drágábbak, ám a V sorozattól kezdve gyakorlatilag a highend kategóriás vetélytársak is elvéreznek mellettük, főleg ha a FULL HD W és X Bravia modelleket tekintjük. Nem szabad lebecsülni persze pl. a Samsungnak a csúcskategóriás M sorozatát, mondjuk az új M87-es FULL HD modelleket, valamint a Toshiba is meglepően jó képet ad, és hát ott van még az Ambilightos Philips is, ám utóbbit inkább csak filmekhez ajánlanám. Összességében azonban a komolyabb Braviák a legminőségibbek, hiszen nem csak digitális HD anyaggal kiválóak, de SD, illetve analóg műsoroknál is már közel plazmaminőségűek.

Ha a Bravia modelleket nézzük, a ranglétra alján az U2000-est találjuk, és sor a P2500-assal folytatódik, majd következik az S (4-es ábra), a V (előző Hardver Rovat 11-es ábra), végül pedig a W (előző Hardver Rovat 12-es ábra) és az X (előző Hardver Rovat 13-as ábra). Az U az alapsorozat, ez még

4. ábra



Sony KDL-32S2500
(82 cm, HD LCD, 1366x768, 279 ezer)

nem alkalmazza az igazi Bravia Engine-t, csak egy ezen alapuló technológiát, éppen ezért nem is merném ajánlani a Samsung LCD-kkel szemben, hiszek azok még jobbak ár/érték arányban. A P már valamivel többet nyújt, de az S-től kezd igazán komollyá válni a képminőség, és leginkább itt kezd el vetekedni digitális HD anyagokkal az LCD technológia a plazmákkal, de más téren még (bőven) elmarad. Ettől függetlenül pl. az S2500-at már bátran merem ajánlani videojátékokhoz (HDMI-vel részletgazdagabb mint egy 107 cm-es plazma) és akár filmekhez is, ugyanis itt már tényleg egy komoly képminőségre számíthatunk (4-es ábra). A V sorozattól kezdve már plazmákkal szemben is kérdés nélkül össze mernék vetni a Braviákat képminőségben. A FULL HD W és X még ennél is komolyabb képjavító technológiákkal rendelkeznek, közöttük azonban nincsen akkora különbség tudásban, amint ahogy azt áruk mutatnák. Az X leginkább a roppant tetszetős üveglapja miatt ennyivel drágább a W-hez képest.

Ám aki ilyen készüléket választ, mindenképpen törekedjen rá, hogy a lehető legkiválóbb minőségű, lehetőleg nagy felbontású HDMI-s anyagokat nézzen rajta, mert így tényleg van is értelme ilyen drága készülékeket választani a plazmákkal szemben, ellenkező esetben viszont nincs.

Idén a Sony bevezette a 2000-es jelölés mellett a 2500-ast is az S és a V modelleknél. Ez magasabb kontrasztot, Live Colour Creation képjavító technológiát, valamint egy második HDMI-t jelent. Az utolsó két számjegy minden modell esetében a készülék színét jelöli. Például a „KDL-40S2030"-nál: a „KDL" a Sony LCD technológiáját jelöli, a „40" a méretet colban, az „S" a sorozatot, a „20" az alap sorozatváltozatot, a „30" pedig a fekete színt.

Legkésőbb nyáron meg fognak jelenni a 3000-es jelölésű Braviák az S és a V sorozatban, valószínűleg további kontrasztemeléssel. A legfigyelemreméltóbb a V3000 lesz, ugyanis már ez is FULL HD lesz Internet Video Link opcióval, de csak 40 valamint 46 colban lesz kapható. Már most így látatlanban is nagy párharcot jósolok a KDL-40V3000, és a Panasonic TH-40PY70 plazma között, ugyanis két különböző – mégis méretben és árban közel álló – technológiáról lesz szó, méghozzá FULL HD kiszerelésben. Ebbe a kis versengésbe pedig a Sony KDS-46E3000 (117 cm, valamint a KDS-50E3000 (127 cm) típusjelzésű FULL HD projekciós HDTV-i is beszólhatnak majd kedvező ár/érték arányukkal.

Érdemes még megemlíteni a szintén hamarosan megjelenő D3000-es Bravia sorozatot 32 (82 cm), 40 (102 cm) és 46 colban (117 cm), mely ugyan egyelőre még nem FULL HD (hanem szokványos 1366x768-as), de végre tartalmazza az áhított 100(/120) Hz-es képfrissítési technológiát, mely jelentős mértékben javítja majd (többek között) a mozgásábrázolást, mely eddig komolyabb probléma volt az LCD-knél a plazmákkal szemben.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

KULISSZÁK MÖGÖTT

JÁTÉKGYÁROSOK: ACTIVISION

ÍRTA: WILSON

Egy őszi napon, 1979. október elsején öt fiatal úgy döntött, hogy megvalósítja álmát: az álmot, melyben nem szerepeltek pénz- és hatalomhéhes igazgatók és osztályvezetők, ahol nem szúrják ki a szemüket pár dollárral hosszú hetek és hónapok munkája után, és ahol végre elismerést kaphatnak. 1979 az az év volt, amikor forradalom indult, egy olyan globális változás, amely még éveken át inspirálta az ekkor még gyerekcipőben járó ipart: ez az az év, amikor az Asteroids megjelent, az az év, amikor az Atari 2600-ra megjelenő termékek kizárólagos kiadója az Atari volt. Pont az Atari az, akinek a legnagyobb szerepe volt az Activision létrehozásában – az öt fiatal (Jim Levy, David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller és Bob Whitehead) nem bírta tovább tétlenül nézni, ahogy a dollármilliókat termelő bestsellerekből nem jut nekik sem egy cent, sem elismerés. A kiadó Santa Monicában, Kalifornia államban vert sátrat, hogy 28 évvel később a piac meghatározó szereplőjévé váljon.


Alan Miller


Az alapító atyák

A KEZDETEK

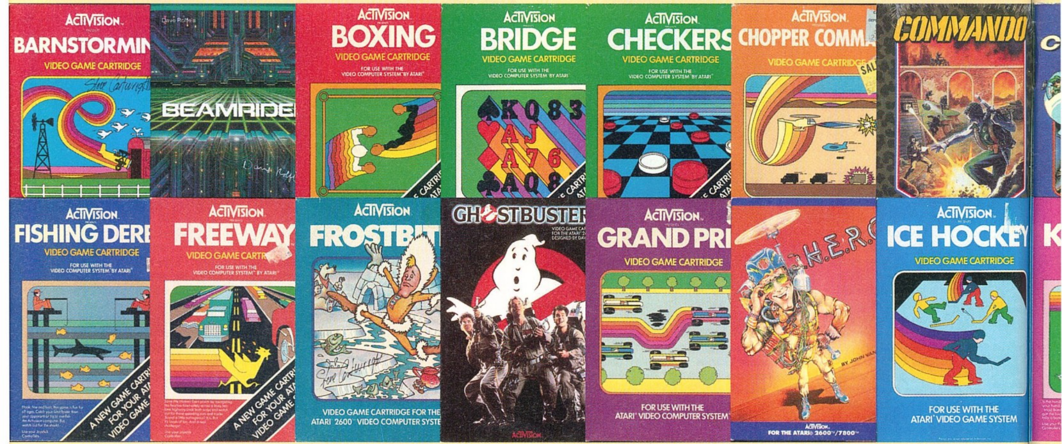
Minden kezdet nehéz, az Activisonre ez pedig hatványozottan igaz – miután az Atari játékok 90%-át jegyző négy programozó a saját feje után ment, az Atari valósággal megőrült, ipari kémkedéssel, a vállalat elleni szervezkedéssel és egyéb vádakkal illetve a frissiben létrejött szövetséget. A kémkedés vádja nem teljesen alaptalan, az Activision első lépése az Atari 2600-ak által használt cartridge technológiát visszafejtése volt, így válva a játéktörténelem első „third party", vagyis külsős fejlesztőivé. Természetesen a másik fél ezt nem nézte tétlenül, a jogi csatározások három évvel később értek véget, ekkor pedig megkezdődött az a diadalmenet, melynek hála az Activision napjainkban a világ második legnagyobb kiadója. Az EA által a kezdetekben felvett mentalitás, vagyis a fejlesztők előtérbe helyezése valójában az Activision találmánya – a projectek alatti munkálatokért felelős személyek végre nevet és arcot kaptak, a kézikönyv utolsó pár oldalán az adott játék elkészítésében aktív szerepet vállaló fejlesztők szerepeltek, sőt, bizonyos esetekben akár még a borítón is helyet kapott egy-egy designer legenda monogramja. Nem csak a fejlesztők, de a vásárlók érdemei is elismerést kaptak, az úgynevezett „Activison patchek" manapság az ebay legértékesebb portékái közé tartoznak: a kiadó programja azokat díjazta kézzel gyártott felvarrókkal, akik fotóval bizonyítva értek el magas pontszámot – azt szépen előhívatták, díszes borítékba rakták, elpostázták a kiadónak, majd postafordulatával megkapták a dekoratív ajándékot.

AKVIZÍCIÓ-CUNAMI

Az első komolyabb siker 1982-ben, a Pitfall megjelenésével ütötte fel a fejét – a Pitfallt egyesek a világ első platformjátékaként vésték be a történelemkönyvekbe, az viszont biztos, hogy mind a mai napig az Atari 2600 legnagyobb példányszámban értékesített műremeke. Ezt követte '81-ben a Kaboom!, majd rá egy évvel a szintén kultikus River Raid. 1983-ban a cég a tőzsdére ment, a részvényárak pedig az első perctől fogva hatalmas ívben emelkedtek, egészen a csillagos égig. A kezdeti sikerek ellenére mégis a rákövetkező évben beütött a krach: a stúdió létrehozásában kulcsfontosságú szerepet vállaló Larry Kaplan – aki pont azért hagyta ott az Atarit, mert nem kapott elég figyelmet a munkája – felmondott és visszatért korábbi munkáltatójához: elégedetlensége elsősorban az Activison érdektelensége volt a hardverfejlesztések iránt, de a vezetőséget telefonhívásainak lehallgatásával is megvádolta. Kaplan távozása valóságos elvándorlási hullámot vert fel, 1984-ben követte őt a szintén alapító Miller, majd Whitehead, akik az Accolade-nél kezdték újra megmászni a ranglétrát.

Bár a források ellentmondanak egymásnak, az biztos, hogy valamikor 1985 környékén az akkori vezérigazgató, az alapító Jim Levy vezetésével kezdetét vette az a felvásárlási folyamat, melynek hála évről évre egyre nagyobbra és nagyobbra duzzadt a kiadó. Az első kiszemelt célpont a kalandjátékok műfaját létrehozó Infocom volt – az akkoriban még kizárólag szöveg alapú kalandok Levy nagy kedvencei közé tartoztak. Levy ígéretet tett arra, hogy az Infocom megtarthatja függetlenségét, így a két cég gyorsan megegyezett egymással. Az akvicízió (felvásárlás/beolvasztás) mégsem mondható sikeresnek, az Infocom folyamatosan termelte a veszteséget, hat hónappal később pedig új ember foglalta el a kiadó elnöki székét, miután Levy az egyszerre futó projectek súlya alatt nem tudta követni az Activison kreatív stratégiáját s így munkáját hiteltelennek vélte. Bruce Davis ellenezte az Infocom felvásárlását, az addigi marketingstratégia agresszív megváltoztatása pedig nem vált be. 1989-ben a 26 főt számláló legenda kénytelen volt bezárni kapuit: a Szilícium-völgybe a csapatból mindössze csak öt fő költözött át, a többiek máshol próbáltak szerencsét. Davis színrelépésével egy időben David Crane is távozott, így az Activison az alapító tagok nélkül folytatta tovább.

Davis alapvetően megváltoztatta az eddig követett stratégiát, előtérbe helyezve az üzleti oldalt, háttérbe szorítva a kreativitást. Az Activision ezért nevet változtatott, a legtöbb termék Mediagenic címke alatt jelent meg, az a kevés játék ami pedig elkészült továbbra is az Activision logóval rendelkezett. 1989-ben jelent meg az új felirattal az első produktum: a „The Manhole" az akkoriban forradalmi újdonságnak számító optikai adathordozót, a CD-ROM-ot hasznosította, létrehozva ezzel az interaktív kalandok úttörő és az elkövetke-



zendő években közkedvelt stílusát. A döntés talán az Activision legnagyobb tévedése, a Mediagenic létrejötte után alig két évvel csődeljárást kezdeményezett.

ÚJRAKEZDÉS

A Mediagenic szétesése romokba döntötte az alig egy évtizedes birodalmat, az egykor fényesen ragyogó kiadó csak árnyéka volt önmagának. Két év kellett a talpra álláshoz, miután a 4Kids ügyvezető igazgatója, Bobby Kotick bagóért felvásárolta a megmaradt darabkákat, a romok helyére egy új, ambiciózus vállalatot húzva fel (mielőtt Kotick feltűnt volna, a fizetési listán összesen három ember neve szerepelt – ez tökéletes példája annak, milyen könnyen lehet a csúcsról a mélybe zuhanni). 1992 decemberében az Activison újjászületett, átköltözött Lost Angelesbe valamint irodát nyitott Ausztráliában, majd rá egy évvel az Egyesült Királyságban. A 32 bites korszak beköszöntével az identitászavar orvoslása érdekében a konzolok ismét előtérbe kerültek. Jó pár sikertelen PC-s konverzió (ilyen volt a Civilization 2 és a Mechwarrior 2) mellett kisebb filmadaptációs elrévedés következett, míg nem kristályosodott ki az új irányvonal. A kilencvenes évek közepére a belsős fejlesztőstúdiók megszűntek, a cég immáron ténylegesen kiadóvá vált, külsős csapatoknak kiutalva a munka oroszlánrészét. A sikertelen Infocom kísérlet ellenére megkezdődtek a felvásárlások: 1997-ben a Raven, később a Neversoft, a Treyarch, az Infinity Ward, legutóbb pedig a Toys for Bob csatlakozott az unióhoz, a folyamat lezárásaként pedig az elmúlt esztendőben a Guitar Hero-t sikerre vivő Red Octane akadt a hálóba, potom 99 millió dollárért.

Akkoriban hatalmas melléfogásnak tűnt a Neversoft felvásárlása, hisz a stúdió egy olyan extrém sporttal foglalkozott, mely még manapság is elismerésért küzd. A gördeszkázás és az underground világa 1999-ben ennek ellenére bebizonyította, hogy van benne jövő, az aranybánya pedig feltárta kincseit. A Tony Hawk licencnek köszönhetően az ezredforduló alatt felragyogott az Activision csillaga, az általa termelt tetemes bevételnek hála új, addig csupán koncepcióként lógó sorozatok és franchise-ok születtek meg. A kísérletező kedv forradalmi marketingtevékenységgel párosult: a reklámbüdzsé nagyobb volt, mint az adott játék fejlesztésére kiutalt keret. Ezt leginkább a mérsékelt sikerrel kecsegtető kisebb fejlesztések sínylették meg, de a stratégia bejött.

Ám míg az Electronic Arts-nál felvásárlás címén valójában teljes beolvasztás megy végbe, addig az Activision hűen évtizedes elképzeléséhez inkább támogatást nyújt, és lényegében csak az adminisztrációs feladatokat veszi át. A megkaparintott fejlesztők megtarthatják saját irodáikat, alkalmazottaikat, nevüket és mindent, ami azzá teszi őket amik. Előfeltétel csupán a bizonyítás, akvizíció csak akkor merül fel ha az adott team már befejezett és sikerre vitt egy AAA kategóriás projectet.

Kottie hasonló elveket vall, mint Bruce Davis: bevallottan nem játékos, ő termékekben gondolkozik, üzletember szemmel nézve a dolgoknak. Üzletembernek pedig igencsak remek, a folyamatos gondokkal küszködő Activision vezetése alatt valósággal kivirágzott. (Nem mellesleg Kottick is jól járt az ügyletekkel, 2002-ben a Forbes magazin 120.8 millió dollárra taksálta a személyes vagyonát.) A 2003-as nagy értékpapír-felügyeleti vizsgálati hullám ennek ellenére az Activisont is elérte: a szövetségi ügynökök elsősorban a könyvelést vizsgálták, a negyedéves jelentések kozmetikázásának nyomait keresve. Az ügyben nem csak Kottick, de a teljes vezérigazgatói tanács is érintett volt, egyes értesülések szerint úgy machináltak a részvényekkel, hogy dollármilliókat érő saját csomagokat visszadátumozva növelték azok értékét, így téve szert tetemes haszonra.

A legnagyobb kárt mégsem ez, hanem az „Electronic Arts szindróma" okozta – az Activison nagyvállalattá válása a munkáltatói feladatok elhanyagolását, valamint a dolgozókkal szembeni bánásmód teljes megváltoztatását is magával hozta. A szétszórt stúdiókban tevékenykedő fejlesztők nyílt levélben panaszkodtak a 90 órás munkahétre, a kifizetetlen túlórákra. A cég ellen többen polgári pert is kezdeményeztek, hasonlóan az EA-hez, ám azok végét illetően vagy nem született mind a mai napig döntés, vagy csak nem vált publikussá: az Electronic Arts általában megegyezett a kompenzációról – többnyire peren kívül –, így korántsem elképzelhetetlen, hogy az Activision is hasonlóan cselekedett.

A JELEN

Hosszú és nehéz utat tett meg a kis Santa Monica-i vállalat az eltelt évek során. A nyolcvanas évek eleji dicsfény után számos hullámvölgyet kellett átvészelniük, de bármily meglepő, még mindig talpon vannak. Az eredeti elképzelés, a fejlesztő- és játékosbarát mentalitás a kapitalista világban már nem állná meg a helyét, az Activison igazi mamutvállalattá vált, melyet a profit éltet. Mégis, méretük és vészterhes időkben gazdag múltjuk ellenére nem alakult ki olyan ellenszenv velük szemben, mint a konkurens Electronic Arts-szal. Akármi történjék is, a cég érdemeit, történelmi jelentőségű lépéseit nem kezdheti ki az idő vasfoga – amíg világ a világ, az Activision az marad, ami: a világ második legnagyobb kiadója.



Stand a 2006-os E3-on


Bobby Kottick





HARDVERROVAT

XBOX 360 KIEGÉSZÍTŐK

MICROSOFT XBOX LIVE VISION

A (körülbelül) 15 ezer forintos áron megvásárolható Vision kamera csomagba beletartozik egy ajándék headset, egy 1 hónapos Gold előfizetés, egy kód az **UNO** teljes verziójának letöltéséhez, valamint alkalmunk nyílik a **Totemball**-lal is játszani, mely egyébként ingyenesen letölthető Live-ról, de csak kamerával indul el. Habár a kiegészítő a későbbiekben a játékok szerves részévé is válhat, ez az elgondolás egyelőre még nagyon gyerekcipőben jár, ugyanis jelenleg még csak néhány mókás próbálkozásról van szó: pl. a Rainbow Sixnél „bescannelhetjük" több oldalról arcképünket Live-os multiplayer karakterünkhöz. Ezenkívül ott vannak a kártyajátékok, ahol nagyon hangulatos lehet látni partnereinket, és ne felejtsük el a Totemballt se, amely ugyan egy rendkívül jópofa és ötletes kis árkádjáték, de nem nyújt sokkal többet, mint egy átlagos EyeToy móka, ráadásul 5 perc menet felér egy kőkemény válledzéssel. Egyébként sem tökéletes még a rendszer, vagy legalábbis nagyon sok fény kell hozzá, és sokat kell szöszmötölni, hogy a játék által előírt távolságban helyezkedjek el.

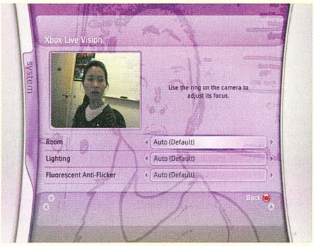
Ezeknél a próbálkozásoknál jóval komolyabbnak tartom a videochat funkciót (csak Gold előfizetéssel működik). A kameránál nem kell semmit sem beállítani, hiszen plug and play módra csak bedugom az egyik USB portba, és máris megjelenik a kamera által látott kép a menü hátterében. A beállításoknál megnéztem mit lehet állítgatni a kamerával kapcsolatban, de néhány érdekes grafikai effekttől és különleges megvilágítástól eltekintve nem találtam semmi extrát. Az viszont nem egy utolsó szempont, hogy avatarnak saját arcképünket is kitehetjük. Most azonban a videochat érdekelt a legjobban, melyben már volt korábban részem Kokto HUN-nal, de akkor még csak az ő oldaláról jött kép. Most azonban rákerestem Dreampage-re, ő pedig fogadott is engem, méghozzá otthonosan atlétában. Na nem mintha a borostás megjelenésemmel sokkal elegánsabb lettem volna, de hát azt hiszem ez így természetes a kanapén játszva. Számos fontos infót osztott meg velem a tesztelt kiegészítők kapcsán, így utólag is hála neki. A videokapcsolat végig stabil volt, és ugye mondanom sem kell, hogy egészen más így társalogni. Nagyon nagy fantáziát látok benne, hiszen gyakorlatilag bármelyik Live-os felhasználóval videochatelhetünk a világ bármely pontján naphosszat, és egy fillért sem kell érte fizetnünk, leszámítva a kamera árát, és a Gold előfizetést. Ez persze nem akkora újdonság, ugyanis egy szimpla MSN-el, vagy bármelyik hasonló programmal megtehetjük ugyanezt számítógépen, ám a Live rendszer mégiscsak stabilabb és közvetlenebb. A kamera egyébként Windows XP kompatibilis, tehát PC-s webkameraként is használható.

A készülék hivatalosan 1.3 megapixeles, 640x480-as 30 FPS-el. A gyakorlatban viszont akár a felbontást, akár a frekvenciát nézzük, ezeknek az értékeknek maximum csak a felére tippelnék. Ettől függetlenül elég jó minőségű a kép, és az sem egy utolsó szempont, hogy sem az ember kevésbé partiképes külleme, sem a szoba esetleges rendetlen hatása nem jön át a kamerán. A videochat kapcsán megemlíteném még két érdekes opciót. Az egyik, hogy a vetített képen belül mi jelölhetjük ki, hogy a partnerünk melyik felületet lássa kinagyítva (valószínűleg itt van szűkség a kamera teljes VGA felbontására). A másik pedig még érdekesebb, ugyanis lehetőségünk van megregzegtetni a képernyő túloldalán ülő partnerünk kontrollerét, méghozzá tetszés szerint lágyan, vagy erősebb fokozatra kapcsolva. Utóbbi igen kellemes meglepetésnek bizonyult, egészen új lehetőségeknek enged teret, de hát rossz az, aki rosszra gondol ...

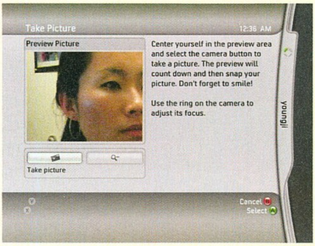
MICROSOFT XBOX 360 WIRELESS RACING WHEEL

Jelenleg az egyik legdrágább és legkomolyabb kiegészítő a 360 hardverkínálatából. A megjelenésre rendkívül igényes és dizájnos bőrbevonatú kormány Force Feedback támogatást élvez, a csomag pedig egy ajándék PGR3 szoftvert tartalmaz. Első lépésként szereljük fel a tartót az asztalra, amely a lakat emblémájú zár lehajtásával, majd az alsó szorító betekerésével egy pofonegyszerű művelet. A kormány jobb oldalán található kis tokot nyissuk ki, és tegyük be a két mellékelt ceruzaelemet. Ezután fogjuk a szerkezetet, helyezzük az asztali tartóra, húzzuk rá elől a két fogra, majd hátul kattanásig nyomjuk le. Eltávolítani a tartón található kis gomb mély benyomásával lehet, amelyen egy nyitott motorháztetejű kocsi emblémája látható. A körülbelül 3 kg-os kormányt – talapzatának











hála – combjainkra is helyezhetjük, bár így korántsem lesz olyan kényelmes és stabil, mint az eredeti verziónál. Most fogjuk a pedálokat, és tegyük a lábunk alá, legjobb ha valaminek nekitámasztva, de nem kötelező, mert nem nagyon fog csúszkálni a szőnyegen. Kössük össze a pedálokat a kormánnyal az erre alkalmas kábellel. Habár a kormány vezeték nélküli, és a rezgés elemmel is működik, a Force Feedback, valamint a motoros ellenállás szigorúan csak áramforrással működik, és csak így fog magától visszaugrani középre. Ennek hiányában a kormány olyan, mintha egy szimpla olajozott sínen tekernénk balra-jobbra.

Ha minden simán ment, össze kell kalibrálni a 360-at és a kormányt. Húzzunk ki minden irányítót a konzolból, majd bekapcsoláskor egyszerre nyomjuk meg a 360, valamint a kormány reset gombját. Ezt a kis gombot előbbinél a memóriakártya slottól jobbra, utóbbinál pedig a headset csatlakozótól balra találjuk. Innentől már sínen vagyunk. A kormányhoz adott PGR 3 lemez azért érdekes, mert ezen találjuk a Force Feedback drivert. Régebbi PGR3 verziókon még nem volt rajta, de ha van Live-unk, már kb. tucatnyi frissítés formájában megkaptuk.

Sajnos a kormány eléggé felforgatja a szoba összhatását, és a doboza sem foglal éppenséggel kis helyet. További negatívum, hogy egyelőre kizárólag egyetlen autós játék miatt érdemes csak megvenni, és a következő majd nyilván a **Forza 2** lesz, melynek a logója máris ott virít a dobozon. Esetleg még a **GTR**-hez lehet majd érdekes, sőt ahhoz tökéletes lenne, de egyre kisebb rá a remény, hogy valaha is megjelenik 360-ra. Félreértés ne essék, számos további autós cucchoz is lehet használni a kormányt, egyeseknél, mint pl. a Most Wanted vagy a Cars kifejezetten jó, de össze sem hasonlítható a PGR3-nál tapasztalható igazi Force Feedbackes élménnyel. Utóbbihoz természetesen nagyszerűen passzol, de a (körülbelül) 40 ezres ára semmiképpen sem mondható olcsónak, még akkor sem, ha ezért a pénzért igazi minőséget kapunk. Most pedig lássuk, hogy hogyan szerepelt a kormány az egyes tesztalanyoknál:

Project Gotham Racing 3 – A PGR 3 jelenleg az egyetlen olyan stuff 360-on, amelyről ódákat lehetne zengeni, hogy a kormány milyen tökéletesen működik nála. A rezgés alapvető, a Force Feedback pedig nagyon durva. Semmi kamu automatikus ellenállás, minden kanyarnak, ütközésnek és útszakasznak megvan a maga realisztikus visszahatása, mint egy igazi szervokormánynál. Erő kell hozzá, hogy urald a járművet, de az egész teljesen természetes hatást kelt, egyszerűen úgy írnám le, hogy full játéktermi feelingje van, mint mikor anno leültünk a Ferrari Challenge elé. Élesebb kanyaroknál rázkódik, ütközéseknél meg durván visszaüt, főleg ha nem falnak megyünk neki, hanem az ellenfél lök meg. Hamar meg lehet szokni, és bár nem fogunk pályarekordokat döntögetni vele, egészen más élmény így vezetni. Habár a PGR 3-at „félárkádnak" mondják, ezzel a kormánnyal már közel szimulátor hatása lesz, és ha kihagyjuk a driftelést, nem is járunk messze az igazságtól. A kudosok gyűjtése azonban ellentmond ezzel. Igazából nem is kell külön figyelni rájuk a továbbjutáshoz, elég ha kellően magas helyezéseket érünk el. Egyetlen kivétel adódik, a kifejezetten driftelős pályák, itt ugyanis érdemes kihúzni az áramból a kormányt, és máris mehet a könnyed farolgatás.

Need for Speed Carbon – Habár a PGR3 után ezt a játékot ajánlották leginkább a kormányhoz, a hosszabb próba után kissé vegyesek voltak az érzelmeim. Igazi Force Feedback támogatást sajnos nem tapasztaltam a demónál, viszont rezgést igen, mely áramforrás nélkül is ment. A teljes verzióban elvileg működnie kell, és ott remélhetőleg közel PGR3 szintű a funkció. Az irányítással az a problémám, hogy míg ellenállás nélkül túl könnyen túlkormányzom a kocsit, addig ellenállással viszont túl fárasztó balra-jobbra tekerni a nagyobb kanyaroknál és előzéseknél, arany középút pedig sajnos nincsen. Persze a Force Feedbackhez mindenképpen szükséges áramforrás a teljes verziónál, így az utóbbit kell megszoknunk. Driftelős pályáknak azonban ellenállás nélkül érdemes nekivágni.

Need for Speed Most Wanted – Nagyon kellemesen csalódtam ebben a játékban, hiszen gyakorlatilag már az első pár kör után kiderült, hogy a kormány kiválóan alkalmazkodik az irányításhoz, ráadásul ellenállással vagy anélkül egyaránt. Feed Forceback helyett ugyan csak rezgést tapasztaltam, de ez nem von le a kombináció értékéből, hiszen meglepően jól kezelhető, érezhetően jobban, mint a Carbon.

Test Drive Unlimited – Szintén egy Force Feedback támogatottságot élvező autóverseny, ám a teljes verzió hiányában ezt sajnos nem tudtam kipróbálni, információim szerint azonban minimális jelentőséggel bír. A Test Drive mindenesetre jól irányítható, főleg belső nézetből lehet hamar ráérezni. Ellenállással precízebb, ám anélkül sokkal könnyebben lehet végrehajtani faramucibb manővereket és hirtelen előzéseket, és nem is fárad el olyan könnyen a karom, mint az előbbi esetben.

MotoGP 06 – Annak ellenére, hogy az ötlet furának tűnt, és nem is nagyon ajánlották nekem, én úgy érzem még egy ilyen komolyabb motoros cucchoz is viszonylag elfogadható volt a kormányos irányítás. Mindössze át kellett konfigurálnom a beállítást (R = gáz, bal/jobb váltók = első/hátsó fék), és máris működött a dolog. Rövid távon ellenállással tetszett jobban a kormányzás, mert jobban éreztem az apró mozdulatokat, ám mivel az S kanyaroknál hirtelen kellett balra-jobbra dőlni, végül mégis kihúztam az áramból a cuccost. Aki már hozzászokott az analóg karokhoz, annak nehéz lesz átállnia, de nem lehetetlen, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy néhány nekifutás után már dobogós helyezést értem el.

Burnout Revenge – Bármennyire is reméltem, hogy nem így lesz, sajnos elég negatív tapasztalatokat szereztem a játék kapcsán, már ami a kormányos élményeimet illeti. Hamar meg lehet szokni ugyan, és tetszett a rezgés is, ám arra pár kör után rájöttem, hogy ellenállással használhatatlan, de még anélkül sem az igazi. Első ránézésre minden jól működik ugyan, de aztán hamar ráébredünk, hogy a Burnoutban szükséges hirtelen rántások kormánnyal alig kivitelezhetőek, Crash pályákhoz eleve csak a kontroller alkalmas, és elég zavaró, hogy a szinte állandóan használatos boostot nem lehet áttenni az A-ról sehova. Aki ragaszkodik hozzá próbálkozzon a kormánnyal, de szerintem Burnouthoz egyértelműen joypad való.

Ridge Racer 6 – Kétségkívül a legegyedibb irányítással bíró autóverseny a sorból, éppen emiatt itt kell a legtöbb időt szánni a kormányos irányítás begyakorlására. Az ellenállást itt semmiképpen sem javaslom, sőt eleve lazán hátradőlve, egyetlen kézzel próbáljunk meg balra-jobbra kicsapva érzéssel manőverezni. Fékezni nem kell a játékban, mindössze engedjük fel lábunkat egy pillanatra a gázpedálról, határozottan rántsuk el a megfelelő irányba a kocsit driftelésnél, majd az ellenkormányzáshoz a másik irányba. Érdemes az Y-ról a jobb váltóra áttenni a boostot, hogy kézre álljon. Az biztos, hogy nehezebben megszokható, de nagyon is passzol hozzá, hiszen mégiscsak kormánnyal feelingesebb az RR, és hát játéktermekben sem analóg karokkal találkozunk.

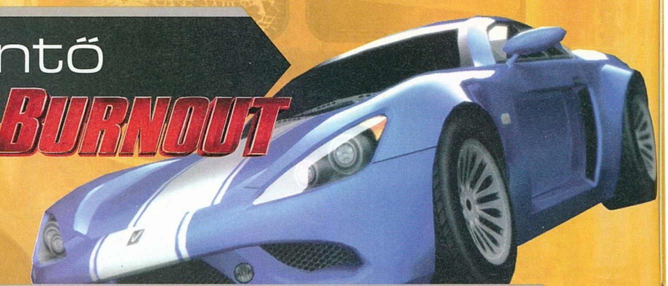
Full Auto – Valamilyen érthetetlen oknál fogva ennél a játéknál egyszerűen nem működött a kormány, pedig sok más autós játékhoz hasonlóan teljes verziót próbáltam (a gyűjteményemből). Minden létező trükköt bevetettem, pl. hogy csak és kizárólag a kormányt „csatlakoztatom" a 360-hoz, és minden mást kihúzva az 1-es portra lövöm be, de hiába, pl. még a menüben sem ismerte fel az iránygombokat.

Cars – Nem hittem volna, hogy pont egy ilyen (elsőre) komolytalannak tűnő rajfilm adaptációnál fogom ezt mondani, de Villám Vili X360-as kalandjait remekül optimalizálták kormányokhoz. Ráadásul annyira precízen irányítható, hogy ellenállással javaslom használni. A demóban kipróbálható sivatagi versenypálya rögtön elnyerte tetszésemet, és nagyon kíváncsi lennék a teljes verzió Nascar pályáira, melyekhez remélhetőleg egy kis Daytona feeling is párosul.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

Visszatekintő

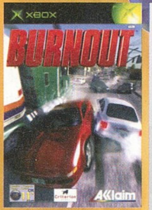
BURNOUT



'01

BURNOUT

kiadás éve: 2001 I platform: playstation 2, xbox, gamecube



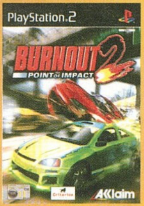
Ritka, de nem egyedülálló eset – a mára már kultikusnak számító Burnout sorozat eredetileg nem játéknak indult. A Criterion a PS2 hajnalán az általuk írt middleware csomag – komplett motor és fejlesztői eszközök – képességeinek bemutatása céljából hozta létre, ám a végeredmény olyan impozáns lett, hogy teljes értékű projectként futott tovább Shiny Red Car néven. Az első epizód a színtiszta hardcore árkád versenyzés szelencéje, a manapság csúnya mód hanyagolt stílus minden pozitívumával és negatívumával. Alapjában véve nem több, mint egy parádés digitális benzinzabálás, eléggé korlátozott formában – mindösszesen hat pálya, minimálisra szűkített és nem valós modelleket tartalmazó autókínálat. A limitált felhozatal mellé ráadásul idegtépő nehézség társult: a régmúlt időket idéző játéktudási kritérium bizony alaposan megritkította a célközönség sorait, hisz a talpon maradáshoz ördögi reflexek, nyugodt környezet, nem mellesleg piszok nagy szerencse is egy tető alatt kellett, hogy találkozót tartson. A későbbi folytatásokra jellemző Burnout stílusjegyek a korai kotyvalékban még csak nyomokban lelhetőek fel: az első lépések még nem a forgalomban való cikázásról és az ellenfelek falhoz préseléséről szóltak, hanem a precíz, megfontolt és mindenek előtt pontos vezetésről: az időnkénti kaszkadőrmutatványok ennek ellenére nem maradtak díjazatlanul, a „Burn Meter" folyamatos töltődése tette lehetővé az egyszeri, éppen ezért megfontoltan használandó nitrófröccs beinjektálását a motor égésterébe. Nem is igazán az első pozíció megszerzése, hanem inkább a szadista időkorlát az, amely a legnagyobb kihívást nyújtotta – Outrunokat és egyéb árkád műremekeket megszégyenítő vasmarokkal mért másodpercek gondoskodtak arról, hogy a 2001 novemberi keltezésű Burnout szigorúan rétegjáték maradjon, ez pedig sikerült is neki.

konzol **46** I **8**/10

'02

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

kiadás éve: 2002 I platform: playstation 2, xbox, gamecube



Egy hónap híján kevesebb, mint egy évet kellett várni a folytatásra, ám a szűkre szabott fejlesztési idő ellenére a Burnout 2 az az epizód, amely talán a legnagyobbat fejlődött elődjéhez képest. Az éles kritikák értő fülekre találtak, a Criterion úgy-ahogy feladta a hardcore megközelítést a siker érdekében. A B2 a „nagyobb, hosszabb, intenzívebb" alapelvet követve ültette át a nagyközönség torkán könnyebben letolható formába a Burnout esszenciát. Az első és legfontosabb lépés az időlimit sarokba vágása volt, mindenki legnagyobb örömére, majd ezt követte az autókínálat megtöbbszörözése az izgalmasabb pályadesignnal karöltve, így nyújtva teljesebb, kidolgozottabb szingli élményt. Minden, ami a későbbi Burnout 3-at oly zseniálissá tette itt mutatkozott be – a szétszabdalt pályaválasztás helyett a B2 egy hatalmas megalopoliszban játszódott, az egymást követő szakaszok nem ritkán keresztezték a korábban már teljesített szekciókat, összességében pedig elmondható, hogy jóval nagyobb mozgásteret és felpörgetett sebességfokozatot ültettek az aszfaltcsíkok rengetegébe. Míg az előd szigorúan a defenzív stratégiát honorálta, addig az új csemete támadó üzemmódba váltva hozta előtérbe az agresszivitást. A „boost" (vagyis a nitrófröccs) töltési sebessége gyorsabb lett, felhasználása kötetlenné és kvázi korlátlanná vált – a játékos minél élesebben vette be a kanyarokat, minél bátrabban cikázott a forgalomban annál nagyobb mértékben és annál többször élvezhette az übersebesség áldásait. Az új játékmódok ehhez a forradalmian új vezetési módhoz igazodtak. Megjelent a kultikus mindent-összetörök-és-élvezem Crash Mode, valamint vendégszerepelt a Need For Speedből ismert rabló-pandúr felállás. A grafikus szekció ha lehet még kidolgozottabbá vált, nem csak megjelenésének évében, de a rákövetkezendő esztendőben sem talált kihívóra ebből a szempontból.

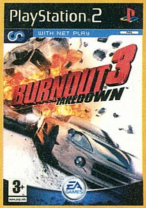
konzol **55** I **9**/10



BURNOUT 3: TAKEDOWN

'04

kiadás éve: 2004 I platform: playstation 2, xbox



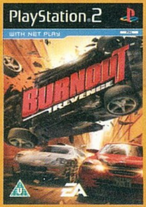
Átütő világsikert, hatalmas hírnevet és egyöntetűen pozitív fogadtatást mégis csak a két évvel később érkező Burnout 3 hozott mind a sorozatnak, mind szülőatyjainak. Az időközben becsődölt Acclaim helyett a kiadói feladatokat az Electronic Arts látta el, a váltás pedig érzékenyen és jól láthatóan befolyásolta a játékmenet evolúcióját. A csapásirány, amelyre a széria a B2-ben tért rá végre kikristályosodott, a sorozat a harmadik epizóddal végérvényesen elkötelezte magát a cirkuszi őrületparádé mellett, az idők végezetéig a sarokba száműzve a B1 precíz versenyzést díjazó mentalitását. A Takedown folyamatosan adagolt adrenalinfröccs, ahol kéjes élvezettel lapítható a többi versenyző a pályát szegélyező szalagkorláthoz, taszítható bele egyenesen a szembejövő forgalom szívébe, vagy diszkréten beletolható az időnként felbukkanó betonakadályokba. A B2-vel megtriplázott autóválaszték most többszörös szorzót kapott, összesen 70 vezethető – és még mindig fiktív – járművet a színpadra állítva, a kidolgozott megalopoliszt 3 kontinens 40, többnyire összefüggő pályaszakaszai váltották fel. Az elődben bemutatkozott Crash Mode felvehető pontszorzókkal és pontfelezőkkel, masszív robbanást előidéző robbanótöltetekkel, valamint bónuszokkal gazdagodott. A 173 szakaszt felölelő egyszemélyes hadjárat mellett a B3 nem is kis, hanem inkább hatalmas lépést tett előre az online lét felé. A két platform online rendszeréhez igazított többszereplős hancúrozás kitágította az eddigi Burnout horizontot, megtöbbszörözve a bevált játékmenet által nyújtott élvezetet, egyben egy új ízt is kölcsönözve az egyvelegnek multiplayer centrikus módozatokkal nyakon öntve. A Burnout 3 színtiszta gyönyör, melynek minden perce maga a Kánaán, a tökéletes játékélmény amely pazar grafikus vonulattal párosulva nem csak a sorozat, de egy teljes konzolgeneráció egyik legjobban sikerült darabját hozta világra.

konzol **76** I **10**/10

BURNOUT REVENGE

'05

kiadás éve: 2005 I platform: playstation 2, xbox, xbox 360



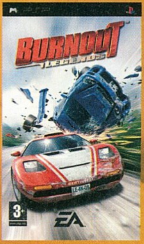
A harmadik epizóddal az előzetes számítások ellenére nem ért véget a Burnout előző generációs sorsa. Az alig egy év leforgása alatt összedobott folytatás sokak szerint egy olyan elrévedés, amely az Electronic Arts rossz hatásának tudható be, ám a kritikusok által kiosztott értékelések nem ezt bizonyítják. A Revenge lényegében pontosan olyan, mint a Takedown, csak épp sokkal teátrálisabb és hatásvadászabb – ha a Burnout 3 a négyzetre emelte az élményt, akkor a negyedik felvonás a sokadik hatványra tornázta fel. Ha egy szóval kéne jeilemezni, akkor az mindenképp a „káosz" lenne – az eddig akadályt jelentő forgalom eszközzé transzformálódott, a lényegesen zsúfoltabb utakon lófráló hétvégi vezetők immáron pöckölhetővé, megtolhatóvá válva, mely így stratégiázásra adott lehetőséget, hiszen a megfelelő időben és a megfelelő helyen utat törve a tömegben lehetővé vált úgy elintézni a riválisokat, hogy a kasztnin egy karcolás se essen. Az egyes epizódok megjelenésével tradícióvá vált autókínálat növelés mellett kisebb átszabáson esett át az alap játékmódozatok többsége is, ilyen momentum például a crashbreakerek átemelése a Crash módból, valamint a Crash jelentős módosítása, eltüntetve a bónuszokat és a szorzókat, előtérbe helyezve a megfelelő nitróhasználatot, a precíz irányítást valamint a crashbreaker és az aftertouch sebészi pontosságú használatát. Az online módozat immáron hat játékos támogatását élvezte, de az osztott képernyős szórakozás sem szorult a háttérbe. A sokat által kritizált college rock soundtrack jóval változatosabb és szélesebb stílusréteget felölelő háttérzenére cserélődött, ezen felül a Revenge az első olyan Burnout epizód, amely már a következő generációs platformok egyikén is bemutatkozott.

konzol **87** I **9.5**/10

BURNOUT LEGENDS

'05

kiadás éve: 2005 I platform: playstation portable, nintendo ds



2005 a Burnout éve volt – nem csak egy negyedik epizóddal gazdagodott a sorozat, de egyben megtette az első lépést a hordozható változat létrehozás felé is. A Burnout Legends elsőként PSP-n mutatkozott be, minden kétkedés ellenére pedig gond nélkül hozta azt a magas színvonalat, ami a szériától elvárható. A B3-ból ismerős World Tour módozatával, termetes autóválasztékával, klasszikus védjegyekkel teljes értékű epizódnak tekinthető, főleg, mert azt a grafikus szintet is képes volt tartani, melynek köszönhetően a B az előző generáció egyik legszebb látványvilágát préselte ki magából. Igazán nagyot a DS változat zakózott, mely minden idők egyik legrosszabb játékaként került be a köztudatba – a gép képességeihez igazított változat helyett egy alapjáig butított torzszülött jelent meg Burnout néven, így átfogó bemutatásra nem is érdemes.

konzol **88** I **9**/10



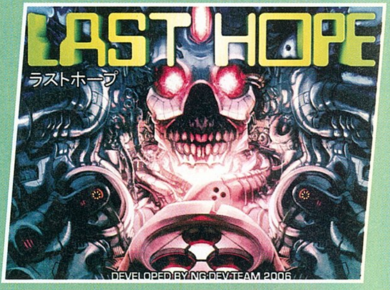
kishírek a nagyvilágból

ÉLET A HALÁL UTÁN...

Letűnt korok hőseinek lenni elismerést érdemlő feladat – kiváltképp akkor, ha még napjainkban is ifjú titánok harcolnak az álomvilág fennmaradásáért. Nem kell hozzá időutazás, hogy ezt belásd: a bizonyíték közelebb van, mint gondolnád. Valaha létezett egy álom, melyet még csírájában eltapostak a vastag talpú fenevadak. A *SErvice GAmes* kék-piros tűzmadara nem holmi sznob gondolat, vagy különc érzelemkitörésből fakadt: a Dreamcast korának idején maga volt a jövőbe vetett hit, a konzolvilág új csillaga volt, mely üstökösként vetette rá magát a fenyegető veszedelemre. Peter Moore, a Sega of America egykori elnöke a Dreamcast halálakor a következőkkel búcsúzott a rajongóktól: „Szívből köszönjük mindenkinek, aki a Dreamcast mellett tette le a voksát. Ígérjük, hogy mindaddig ellátunk benneteket játékokkal, amíg támogatást látunk tőletek." Talán maga a SEGA sem hitte, hogy a rajongói mentalitásnak köszönhetően minden idők egyik, legzseniálisabb és korát jócskán megelőző gépe még így hat év távlatából is virágzó életet él. Nincs még egy olyan konzol az újkori történelemben, amely ekkora múltbéli erőből táplálkozik. A 2007-es esztendő végül meghozta a végső ítéletet az árván maradt gépezet felett: a folyamatos félelmek végül beigazolódtak: elérkeztünk a vég kapujához. Az anyacég elérkezettnek látta az időt arra, hogy a hivatalos játékok világra jöttét lehetővé tévő GD-ROM lemezek gyártását is leállíttassa. Az 576 Konzol szerkesztőségi gárdája a hivatalos nyersanyag forrás kiapadása és a gyártás leállítása hallatán újra beindítja a korosodó masinát: áprilisi Dreamcast cikkünkben terítéken az elmúlt három hónap és egyben a SEGA áldásából profitáló végső hármas, a **Last Hope – Trigger Heart Exelica – Karasu** fúzió!







Last Hope

kiadó: redspotgames
fejlesztő: ng:dev.team
megjelenés: 2007. február 2.
hivatalos oldal: http://www.lasthope-dc.com/

Mivel a Dreamcast utolsó éveiben egy-két precedenstől eltekintve a SEGA játéktermi átirataiból élt, talán nem meglepő, hogy cikkünk résztvevői is egytől-egyik a shooter rajongók kegyeiért versengenek. A trió közül a Last Hope jelent meg legkorábban, bár a szó szoros értelmében véve ez nem valós Naomi átirat. A Redspotgames kőkemény, igazi klasszikus hardcore shooterének léte a korai múltban gyökerezik, amikor még az SNK Neo-Geo árkád rendszerei viselték a koronát a játéktermek füstös zugaiban. A '90-es évek elején begyűrűző Irem vonások (gerjeszthető Laser Beam, pajzsként funkcionáló, ám leválasztható satellite pod, alien-organikus látványvilág) nagyban hatottak a Last Hope fejlesztéséért felelős NG: DEV.TEAM-ra – így nem meglepő, ha első blikkre mindenkinek az R-Type (vagy a Gradius) ugrik be. Akik a neves sorozat első epizódjára tippelnek, nem sokat tévednek: a Last Hope bár szemtelen módon nyúlja az ominózus sorozat mozzanatait mind látvány, mind pedig játékmenet szempontjából újdonságokat vonultat fel (Még a történet is hasonló: idegen civilizáció érkezik az űrből, akiknek eltökélt szándékuk, hogy megtisztítják a galaxist az emberi fajtól. A támadás villámgyors, a kolóniák 70%-a már az első roham alkalmával odavész – az emberiség a Föld érdekében beveti legújabb szupertitkos találmányát, a Z-42-es Warpstart, amellyel megpróbálja visszaverni az idegenek támadását.) A 2007 februárjában megjelent Dreamcast verzió 100%-os Neo-Geo átiratként vonult be a történelembe, igaz jó néhány ponton hozzányúltak őkelméhez, hogy méltó konzolos verziót faragjanak belőle. A legfőbb különbség talán az, hogy az űrhajó elejéhez csatolható pod itt nem csak vízszintesen, hanem függőlegesen is mozoghat, így elvileg 360 fokban védheti a hajótestet a játékosra zúduló golyózáportól. A Laser Beam megfelelő pontosságú gerjesztésére és a pajzsként funkcionáló satellite ügyes, és logikus mozgatására igencsak szükség van, mivel a játék igencsak megizzasztja az embert: ahogy korábban is említettük, a Last Hope kőkemény hardcore shooter – a hat szintet csakis sokadszori nekifutással lehet teljesíteni, az „easy" szint itt nem nagyon ismert fogalom. A golyók megfelelő kivédését csak a pálya bememorizálásával lehet megoldani, és akkor a véletlenszerűen felbukkanó ellenfelekről még nem is beszéltünk. Bármilyen találkozás (legyen az célpont, golyó, vagy textúra) azonnali elhalálozással jár, és megfelelően erős fegyverzet hiányában piszkosul nehéz átvergődni magunkat az adott pályaszakaszon. Még tapasztalt shooter-addiktoknak is megerőltető az előrejutás: az R-Type-ban legalább olyan helyen voltak elhelyezve az ellenőrzési (újrakezdési) pontok, hogy relatíve hamar pajzsot és erősebb lézerágyút szerezhettünk magunknak. Itt ilyen nincs, minden egyes képernyőért szinte vért kell izzadni – amikor huszadik alkalomra mész neki az első (!) szintnek, talán sikerül majd eljutnod a végére. A gombkiosztás egyébiránt teljesen kézre áll: letisztult, és könnyen szokható, szóval ezt sem lehet a nehézség rovására írni. Amíg az X-szel lövünk, az R-L triggerek segítségével a satellite-ot mozgathatjuk a hajó körüli nyolc pozíció valamelyikébe. A pályákon felszedhető speciális fegyverek több variációban állnak rendelkezésre, de maximálisan csak akkor használhatjuk ki őket, ha a pod a hajó mellett van, egyébként csak a Laser Beammel rendelkezünk. A speciális kiegészítők tárháza nem olyan széles, mint az R-Type esetében, de elegendő: kétféle rakéta (egyenes és hő-követő), valamint egy földbe csapódó bomba az apróbb sétáló célpontok ellen. Ha megfelelően kitartóak vagyunk, felszedhetünk egy bónusznak nevezett kiegészítőt is, amivel a szokásos „mindent elpusztító nagyspeckó" mozzanatot idézhetjük elő. Ezeket célszerű a szintek végén tanyázó boss-ok ellen tartogatni, ugyanis rendkívül jól jöhetnek a sok apró és zavaró célpont likvidálásakor. Külön figyelmet érdemel a sok repkedő szilánk is: a Last Hope esetében, ha egy ellenséges hajó megsemmisül, akkor darabjaira hullik és a roncsok szanaszét repülnek a játéktéren. Bár ezek nem okoznak sebesülést, rendkívül zavaróak – a sok mozgó tárgy közepette a szem nehezen fókuszál rá a színes lövedékekre, így a shooterekben szokottakhoz képest itt már ezek kerülgetése is kimerítő vállalkozás. A játékban szereplő hat helyszín gyakran trükkös, buktatókkal és látszólag nehéz előrejutási pontokkal van tarkítva, ezért a nehezebb pillanatok bizony többszöri nekifutásra teljesíthetőek csak. Látvány tekintetében a program a kilencvenes évek közepét idézi: aprólékosan és szépen kidolgozott CGI animációk, parallax mozgatott sprite-ok és hátterek, passzoló fény és hangeffektek kísérik a küldetést, amit a Dreamcasttal együtt járó ráncfelvarrással tettek még élvezetesebbé. A zenei hatások 16bit-ben szólalnak meg (a DC 64bit-es hangchipjének köszönhetően), a VMU látványos animációkat és információkat szolgáltat, és a játékmenet is skálázhatóvá vált a különböző nehézségi szinteknek köszönhetően. A konzolos átiratban a játéktér átláthatóságának érdekében csökkentették a robbanások sugarát és fényerejét, növelték az ellenfelek sérülési felületeit, és látványosabbá tették a pálya-végi harcok helyszíneit is. A hat helyszín lényegében változatlan maradt, már az eredeti Neo-Geo verzióban is rendkívül aprólékos és részletes kidolgozást kaptak. A változtatásoknak köszönhetően egy nehéz, ámde klasszikus 2D-s shooter született, amely a megszokott stílusjegyektől elrugaszkodva ugyan, de méltán színesíti a Dreamcast végnapjainak felhozatalát. A kiadó januárban az igazi SEGA rajongókra gondolva egy 500 példányból álló limitált kiadást is megjelentetett, amely gyönyörű fehér limitált dobozban, négy oldalas színes atwork füzettel és Last Hope OST koronggal örvendezteti meg a Dreamcast tulajdonosokat. [Megjegyzés: a Last Hope third-party kiadás, amely a szokásostól eltérően CD lemezen látta meg a napvilágot. A 2000. január előtt vásárolt Dreamcast készülékek másolásvédelmi okokból nem támogatják ezt a formátumot, így az ezredforduló előtt gyártott gépeken nem futtatható a játék.]





Trigger Heart Exelica

kiadó: sega
fejlesztő: warashi
megjelenés: 2007. február 22.
hivatalos oldal: http://www.warashi.co.jp/exelica/

Tapasztalt SEGA rajongónak ismerősen csenghet a Warashi név: a kilencvenes évek elején formálódott csapat mah-jong játékai mellett tipikus shooter szerzeményeivel írta be nevét a köztudatba – nekik köszönhető pl. a Sega Saturnra, majd később PS1/PS2-re átírt arcade Shienryu is. A japán csapat hosszú ideig nem hallatott magáról, míg egy nap végül felhívást kezdeményeztek a honlapjukon keresztül egy Akihabara-beli árkád tesztjáték erejéig. A frissen bejelentett próbálkozás nevére csak a bemutató pillanatában került sor: a Trigger Heart Exelica az első benyomások szerint egy kifejezetten egyjátékos vertikális shmup akart lenni, amely 3D-s cel-shaded alapokra épít. A látványos és aprólékos kidolgozással megáldott shootert a közönség hamar a szívébe zárta: tudvalevő, hogy japánban egy ilyen próbálkozás csak akkor számíthat elismerésre, ha valami újat képes felmutatni riválisaival szemben. Akinek volt szerencséje a Radirgy-hez, saját szemeivel láthatta a cel-shaded újbóli felvirágzását. Nos, a Trigger Heart Exelicaval is hasonló a helyzet: roppant látványos és additív játék, amely Sega NAOMI rendszere lévén villámgyorsan ugrott át a Dreamcast platformra. Titka egyetlen mozzanatban rejlik, ez pedig a csáklya kidobása, amellyel elkaphatjuk a kiszemelt célpontot és vagy ad1: magunkhoz húzva vagy miszlikbe lőjük, vagy ad2: a centrifugális erő (és hőseink bitang erős páncélzatának) hatására kalapácsvetésszerűen megforgatva az ellenségnek csapjuk. A mozzanat begyakorlási ideje rendkívül rövid, így már a játék első felvonásában is betanulhatjuk a szükséges gombkombinációkat. A legjobb technika persze a rögtönzés és a gyors felismerés: a kisebb hajók és repülők nem okoznak akkora sérülést a nagyobb gépek ellen, így ezeket érdemesebb szétlőni – ha azonban sikerül egy méretes példányt elragadnunk, amellett, hogy pajzsként használhatjuk a lövedékek ellen, az elhajítása közben bekövetkező totális pusztítás is garantált. A manga-stílusban alkotott játék elején két leányzó, Exelica és Crueltear között választhatunk magunknak hőst (akikhez később egy harmadik amazon, Faintear is csatlakozik), természetesen mindegyik eltérő harci technikát képvisel. Exelica szórt spektrumú tűzerővel, míg Crueltear egy pontra pozícionált egyenes lövedékkel harcol – csáklyázni mindketten képesek, ahogy a bombadobálás is ismert számukra. Az erőt és a védelmet a testükre erősített, japán körökben sokfelől visszaköszönő kibernetikus (ámde roppant szellős) és biomechanikus páncél jelenti, amely emberfeletti erőt kölcsönöz a hosszúcombú leányzóknak. A mindent elpusztító speciális támadások a szétrobbant célpontokból felvehető tárgyak és pontok alapján kerülnek felhasználásra, amit aztán saját magunk játszhatunk ki az egyik gomb segítségével. A csáklyázás művészete amúgy rendkívül sokrétű: ha betanuljuk a folyamatos pörgetés mozzanatát, az adott hajó energiaszintjének nullára csökkenéséig szinte elpusztíthatatlan pajzsként funkcionál a kezünkben: addig, amíg el nem hajítjuk, szétrombolhatjuk vele az ellenséges célpontokat, akiknek a megfelelő módon történő elpusztításakor azok lövedékei is magunkhoz szippantható pontokká változnak. A szintek végén ránk váró boss-okkal kapcsolatos érdekesség, hogy alkalmazkodnak a választott karakter harci technikájához: felismerik a választott hős begyakorlott mozzanatait, és ennek megfelelően igyekeznek nehéz helyzeteket produkálni. Ezek a gépi szörnyetegek vagy sebezhető pontjaik lövöldözésével, vagy a csáklya pontos helyre történő lövésével, (és energiaszívásával) pusztíthatóak el. Bár a Trigger Heart Exelica-t csak egyjátékos opcióval látták el, a nehézségi szintek megválasztásának köszönhetően megfelelően hosszú szórakozást nyújt. Érdemes egyébként többször is nekifutni a játéknak, mert a teljes 100%-os endinget csak és kizárólag a nehezebb fokozatokon leshetjük meg. Ez csak és kizárólag a Dreamcast verzióra igaz, hiszen a játéktermi változatban nincsen történeti cselekmény. A konzolos THE egyébként két aprósággal is gyarapodott a játéktermihez képest: amellett, hogy a fejlesztők egy rövidke párbeszédes történetet tűztek a pályák átvezetői közé, egy plusz játékmódot is applikáltak a játékba. Az Arrange Mode amolyan „mész, ameddig tudsz” opció, amely megnövelt árkád nehézségi szinttel és a folytatás képernyő hiányával borzolja a játékost. A Trigger Heart Exelica esetében is két kiadás látott napvilágot: a normál dobozos variáns melletti Limited Edition a shooter alatt felcsendülő zenei aláfestésekkel megpakolt CD korongot és egy Guide Bookot is tartalmazza. Érdekesség, hogy a játékot előrendelők a Sega Direct jóvoltából egy Trigger Heart Exelica témájú, dombornyomással készült telefonkártyát és posztert kaptak ajándékba a játékhoz. A Warashi próbálkozása az egyik legjobb hivatalos DC játék, amely az elmúlt két évben napvilágot látott, bár easy és normal fokozaton elénk táruló rövid játékmenete kissé keserű szájízt kölcsönöz magas értéke ellenére.









Karous (Karasu)

kiadó: sega
fejlesztő: milestone inc.
megjelenés: 2007. március 6.
hivatalos oldal: http://www.mile-stone.co.jp/product/krs/krs_top.html

A nemrégiben debütált fiatal Milestone csapat számára remek ugródeszkát jelentett a kis Dreamcast: első próbálkozásuk a Chaos Field ugyan nem aratott mindent elsöprő sikert, de a folytatás annál inkább: a Radirgy az Under Defeat című shooterrel egy időben került a boltok polcaira és a különc mivolta ellenére nagyon hamar elfogytak a leszállított készletek. A kissé kaotikus, cel-shaded ábrázolású játék biztosan inspiráló hatással volt a Karous (angolra fordítva annyit jelent: Crow, azaz Holló) elkészültére, ugyanis számos játéktechnikai elem felismerhető benne, ami a csapat korábbi lövöldéjében látott napvilágot. Ezen apropóból sokan bizony az előd folytatásának tekintik a Milestone új játékát, pedig a veteránok véleménye és a csapat interjúja szerint ez határozottan nem igaz. Először is: a kard mechanizmus sokkal nagyobb teret hódít el a fegyverek tekintetében. Hősünk, aki egy félig angyal, félig emberi teremtmény, a rajzolt világ felett repülve mágikus kardjával kaszabolhatja és kombózhatja szét az ellenséget.

A játékosnak persze nem kötelező ehhez folyamodnia, hiszen bővíthető és fejleszthető fegyverarzenálja segítségével akár miszlikbe is lőheti a világot bomlasztó gonosz teremtményeit. A maximális hatékonyság elérése érdekében azonban mindkettőt célszerű kombinálni: a komolyabb prédákat a karakter kardjának néhány csapásával hasítja ketté, miközben lángoló golyózáport zúdít a többiek elé. A nehéz helyzeteket szintén a kardcsapások bevetésével élhetjük túl: a megszámlálhatatlan mennyiségű lövedék elől a tapasztalt játékos már nem tér ki, nemes egyszerűséggel csak szétcsapkodja azokat. Titkos fegyverünk, a körfűrész a Mars Matrix-ban látottakhoz hasonlatos: bizonyos ideig megvédi hősünket a golyóktól, ráadásul a vonzáskörzetébe kerülő kisebb repülőket, és egyéb ellenséges gépet is elpusztítja. Az előttünk tolt pajzsból erőt merítő körfűrész használatával megvédhetjük magunkat a nehéz helyzetektől, és menekülési segítséget is biztosít számunkra. Speciális robbanó formája emellett kiváló fegyver a nagyobb hajók és nehezen elpusztítható tárgyak nagyfokú intenzitással történő megsemmisítésére is. A Karasuval játszva egyből érzi az ember, hogy ez valami egészen más shmup, mint a többi. A Dreamcast irányítókarát erősen markolva pörög a gépben a lemez és egy sötét tónusokkal kezelt, vegytiszta gótikus hatást keltő látvány tárul a szemed elé. Próbálod a ritmust felvenni, de sohasem tudod, hogy mi lenne jobb: karddal csapkodni, vagy inkább a másik technikával próbálkozni. Mindeközben észre sem veszed, hogy a játék teljesen a hatása alá von, és sokadszorra is nekimész az adott helyszínnek, mert elvarázsol a kézzel rajzolt képi világ. Vizuális művészet ez a javából: a speciális képi és hanghatások, a fél képernyőt betöltő óriási mechrobotok, az elfajzott drum'n bass aláfestés méltán emeli ezt a kis csapatot a legnagyobbak közé – egy olyan konzolon, amelynek múltjában van jelene és jövője. Ne próbáld megérteni, csak fogadd el: a Dreamcast élt, él, és a rajongóknak köszönhetően még sokáig élni fog. Rajtunk nem múlik, mint ahogy azokon a garázsfejlesztőkön és Dreamcast scene fanatikusokon sem, akik eme nagyszerű konzol képességeit kicsikarva pakolnak át újabb és újabb ingyenesen elérhető árkád átiratokat a SEGA vonalra (legutóbb pl. az R-Type Delta, és egy nyolc Neo-Geo shooter válogatásból készült lemez látott napvilágot a közösségi oldalakon). Amíg világ a világ, lesz DC Community. Respect!

Stinger
stinger@576.hu









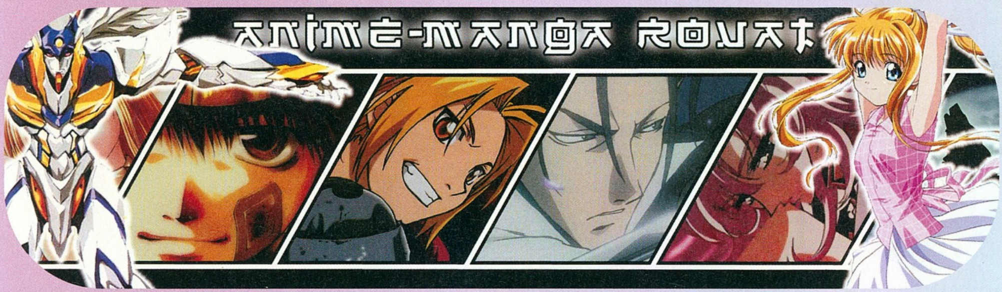








Cikkünk alanyai a Japán piactól eltekintve nem kerülnek máshol hivatalosan forgalomba, azonban régió-független mivoltuknak és az import-beszerzési csatornáknak köszönhetően te is részese lehetsz az általuk nyújtott élményeknek. Ne vegyél másolt Dreamcast játékot!

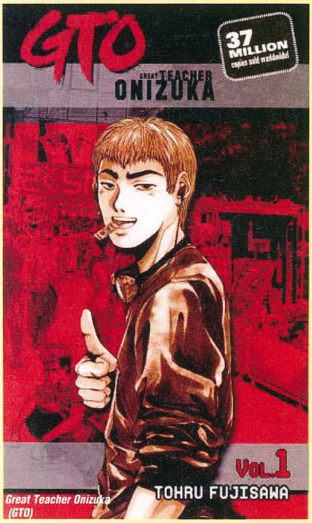


BEVEZETŐ, AVAGY A CSODÁLATOS DIÁKÉLET

Ebben a hónapban – a tervektől csak minimálisan eltérve – egy klasszikus, és kvázi kimeríthetetlen témát szeretnénk alaposan szemügyre venni: ez pedig az iskoláséletlel kapcsolatos sorozatok világa. Mielőtt belekezdenénk, érdemes elmerülni abban, hogy miért van ennyi manga, anime és live action, amely a japán tanulók életét veszi alaphelyzetnek, és őket dobja be a különböző típusú bonyodalmakba? A válasz egyszerű: a japán iskolarendszer egyedülálló és szigorúsága ellenére is abszolút kiemelkedő. Teljes bemutatása nem tartozik ide, de elég csak annyit megemlíteni, hogy a tanulók több mint kilencven százaléka úgynevezett klubokba szerveződve tölti délutánjait, melynek az iskola tökéletes keretet ad. Ez miért jó? A remek szociális élet mellett a versenyszellemet is erősíti – és kiugrási lehetőséget nyújt. A diák, akinek van affinitása valamilyen téma iránt, nem egyedül kell tájékozódjon, hanem fiatalkorától kezdve ennek a hobbinak szentelheti szabadidejét, s így a jövőjéről is könnyebb lesz döntenie. A japán diákok tehát idejük nagy részét az iskolában töltik: nem meglepő tehát, hogy ezt a célcsoportot ki lehet, ki kell szolgálni. S ugyebár mi mindent történhet egy iskolában? Kapásból adódnak a szerelmek, a viták, a versengések – és ez még az egyszerűbb eset. A bandaháborúk, titkos társaságok és rejtett képességek birodalma egy fokkal elrugaszkodottabb, de érdekes (és szükséges) szint visz a diákélet bemutatásába. Nem ígérjük, hogy mindent bemutatunk, sőt, talán lehetne földhözragadtabb is a diákélet bemutatását magára vállaló négyoldalas szösszenetünk, de az túlságosan unalmas lenne. A téma adott – kezdjük mondjuk a tanárokkal.

TANÍTANI, PRÓBÁLJ MEG TANÍTANI...!

Első versenyzőink rögvest az egész diákkérdés elé ugorva nem kisebb személyiségek, mint maguk a tanárok. Senki ne gondoljon itt kötelességtudó, tisztességben megvénült (respect) fizikatanárokra, de nem ám. A **Great Teacher Onizuka (GTO)** a megjelenése utáni pár évben hatalmas legendává vált – ennek számos oka van, de elsősorban a kivételesen szabadon ábrázolt diák/tanár-képben rejlik. Miről is van szó? Onizuka egy fiatal tanár, akit azzal bíznak meg, hogy egy legendásan szörnyű osztályt vegyen kezelésbe – a férfi múltja verekedésekkel, nőzéssel és bandázással teli, így nem csoda, hogy ez az egyetlen feladat, amelyre alkalmasnak találtatik. Onizuka természetesen egyből kezelésbe is veszi a srácokat, ám koránt sem a klasszikus módon. A tanári képességek mellett különleges fickóról beszélhetünk: Onizuka elsődleges feladatának tartja az összes nagymellű diáklányt és azok édesanyját „kezelésbe venni" – ebből pedig természetesen rengeteg konfliktus keletkezik a későbbiekben:

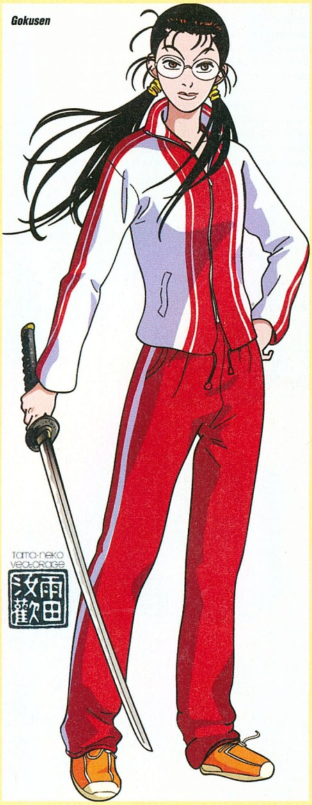


Great Teacher Onizuka (GTO)

zsarolások, trükkök –, ám a szerencse vagy a ki nem mutatott elővigyázatossága azért legtöbbször megmenti hősünket. Ellenségek pedig akadnak szép számmal: a hölgyek egy csapata, a tiszteletre és becsületességre építő tanárok, vagy éppen a saját diákjai: ahogy azt az olvasó láthatja, minden adott egy remek történethez. Nézzük, milyen formátumban érhető el ez a humorral erősen telített alkotás. A manga (mely a véres és perverz részletekben egyaránt bővelkedik) '97 tavaszán indult hódító útjára, és 25 kötettel később, 2002 tavaszán fejeződött be – ez barátok közt is erős öt évet, és temérdek alapanyagot jelent. Alapanyagot az anime és a live action (élőszereplős miniszéria) számára: a Studio Pierrot ekkoriban még minőségi(bb) darabokat készített, és korrekt megvalósítással dolgozta fel a manga történetének nagy részét, majd miután kifutott a sztoriból (hiszen beérte az akkor még futó mangát), más, de mindenképpen legitim irányt vett. Muszáj megemlítenünk, hogy itt nagyon visszavettek a brutalitásból, így talán egyedül a nyelvezet maradt meg a szokásos „majdnem trágár" színvonalon. Az animét viszont a 12 epizódból álló live action ihlette (olyannyira, hogy a főszereplő személye is nagyon, nagyon hasonlít) – ez utóbbi érdekes, meg is jegyezném, hogy az elkövetkező időkben szeretnénk komolyabb hangsúlyt fektetni az élőszereplős történetekre is, már amennyiben van közük a japán popkultúrához (lesz).

A tanárok történetét – fiú diákokon keresztül – bemutató **Gokusen** a „gyengébbik nem" oldaláról mutatja be a dolgokat: hogy a gyengébbik idézőjelbe került, esetünkben különös fontossággal bír. Miért? Yankumi egy fiatal tanárnő, komoly tanári ambíciókkal: az egyetlen probléma, hogy emellett még egy Yakuza klán hatalmi örököse és jelenlegi vezetője is egyben. Természetesen elintézi, hogy bekerüljön az iskolába, ám egy feltétele van maradásának: nem leplezheti le kilétét. Ugye mindenki érzi, hogy ez egy kőkemény szituáció – főleg akkor, ha a diákjai állandó rendszerességgel keverednek olyan helyzetekbe, melyeket egy gyakorlott yakuza pillanatok alatt megoldana. A hölgy kiváló harcos, egyedül elbánik több tucat magát erősnek mondó suhanccal. Ami a legkomolyabb Yankumi viselkedésében, az a pillanatok alatt lezajló hangulatváltozásai: egyik pillanatban még sárkányokat megszégyenítő aurával és fellépéssel kényszeríti futásra a bandavezérek legkeményebbjeit, hogy egy perccel később tudatlan csitriként ártatlan szemmel tekintsen a világra. Az egész széria alaphangulatát tehát a bajba került diákok és az átlagos életet élni kívánó, de azért mindig bajba keveredő (és onnan könnyedén kilábaló) yakuza tanárnő remek jellemábrázolása adja: itt sokkal „bájosabb", sokkal lágyabb megvalósításra kell gondolni, távol áll ez a GTO stílusától. Lassan kifogyunk a helyből, pedig nem is beszéltünk Yankumi legendás kutyájáról, vagy a mellékszereplőkről: a 13 részes első széria segítségével ezt – stílszerűen – házi feladatként az olvasóra bízzuk.

Gokusen



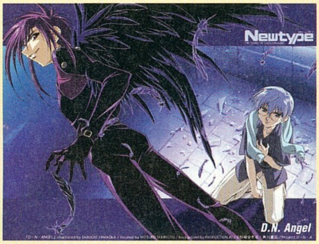
AMIKOR SZERELEMBE ESTÜNK...

Mindannyiunk diákéveinek legmeghatározóbb eseményei a szerelmek voltak. Legyen akár beteljesült, vagy plátói, de nincs ember, aki ne tudna felsorolni legalább két-három nevet a középiskolából, akinek udvarolt (vagy tervezte), aki után caflatott, vagy akinek megpillantása szimplán jobbá tette napjait. A japánok sem különböznek, sőt – a távolságtartó csodálat és a szerelem ábrázolása a leggyakoribb visszatérő motívum a mangák és animék esetében, így példákat sorolhatnánk napestig. Nem fogunk: a lényeg ezúttal is pár különböző darab kiemelése lesz. Kezdésből egy komoly, mindenféle misztikumot mellőző animét mutatunk be. A **Kimi Ga Nozomu Eien** egy PC/DC/PS2 játékból készült, és egy teljesen hétköznapiként induló történetet mutat be. Narumi Takayuki egy teljesen átlagos srác, aki a körülötte lebzselő hölgyek közül az egyiket, Mitsuki Hayase-t titokban kedveli, ám egy másik lány, a számára szinte ismeretlen Haruka Suzumiya vall neki szerelmet. Egyedül lenni nem jó, ad hát egy esélyt Narumi a kapcsolatuknak: a kezdeti nehézségek után egy egész működőképes párossá válnak a hölggyel. Egy randevúra készülnek éppen, amikor Narumi-t a már csak barát státuszban lévő Mitsuki lefoglalja: a lány születésnapja révén egy gyűrűt kér a sráctól. Meg is kapja, s mindezek után Narumi siet a Harukával megbeszélt helyszínre, ám ott a hölgyet nem, csak egy baleset nyomát, nyomasztó vérfoltokat és hatalmas tömeget talál. Igen, sajnos jól gondolják azok, akik itt arra gyanakszanak, hogy Harukával baleset történt: a megrázó képsorokat követően elkezdődhet tehát ennek az animének a tényleges cselekménye. Három év telik el, mialatt Haruka teljes kómában fekszik a kórházban: Narumit és Haruka egész családját sokkolták az események, a kezdeti látogatások után a fiú teljesen sztoikussá válik minden iránt, és csak Mitsuki gondviselése tartja őt az emberek szintjén. Ebből persze románc lesz, és az apró keserűség, a megcsalás és az árulás gondolata akkor válik nyilvánvalóvá, amikor Haruka felébred – és nincs tudatában annak, hogy barátját már régen elveszítette, hiszen az legjobb barátnőjével van már együtt. Elkezdődik tehát az őrület: hogyan dönt Narumi? Visszatér a lányhoz, a bizonytalanba, vagy marad amellett, akinek az elmúlt éveket köszönheti? Hogyan hat kapcsolatukra mindez? A diákokból felnőttek lesznek, a régi időknek vége – a munka és a keserűség pedig szép lassan mindent átitat. Kőkemény, bizony – minden idők egyik legjobb drámájáról beszélünk, illik ennek megfelelően közelíteni hozzá. Ugorjunk, egy kategóriákkal vidámabb történet felé.

Fangirlök, sikításra fel – igen, következik a **D.N. Angel**! Daisuke egy „teljesen átlagos" fiatal, néhány aprócska kivétellel. Az egyik, hogy szülei nehezebbnél-nehezebb csapdákat és feladatokat készítenek számára napról napra, hogy felkészítsék egy eljövendő titkos eseményre. A Nagy Nap pedig magával hozza a második különlegességet: egy rituálé után Dasiuke teste egy másik lelket is magába fogad, a család koronaékszerét: a Dark névre hallgató legendás tolvajt. Amikor Daisuke a szerelem gondolatától túlfűtötté válik, megtörténik az átváltozás, Dark pedig előkerül, és vele együtt jönnek természetesen a bonyodalmak is. A történet lényege egy szerelmi négyszög: Daisuke osztálytársai közé tartozik egy ikerpár, Riku és Risa (két vörös hölgy, a képeken láthatóak). Daisuke szerelmes Risába, aki ezt nem nagyon veszi észre, mi több: Dark megjelenése után a tolvaj után kezd igen erőteljesen érdeklődni. Hogy Dark mit érez, az egyelőre maradjon titok – ami azonban biztos, hogy Riku, a testvérpár másik tagja is bekerül a képbe, mégpedig Daisuke révén. A hölgy mindezek mellett nagyon nem csípi Darkot, aminek lépten-nyomon hangot is ad. Ez természetesen még nem lenne elegendő egy különösen érdekes történethez: éppen ezért kapunk egy antagonistát is. Dark egy tolvaj, és legendás műtárgyakat tulajdonít el: minden eseményre még idejében felhívja a rendőrség figyelmét. Azok tehát felkészülten, csapdákkal teli épülettel várják őt (és itt lép be a képbe az edzés, amiket Daisuke kapott). Emellett megjelenik egy riválisa, a Krad névre hallgató ősellenség, ki kinézetét (és nevét) tekintve Dark negatívja. Krad hasonlít hősünkhöz, ugyanúgy egy fiatal srácban lakozik, aki most – a legendás Ishida Akira (Hakkai/Saiyuki) által szinkronizált – Satoshi Hiwatari lenne, Daisuke osztálytársa, és egészen jóban van hősünkkel. Érezni, merre tart a történet, igaz? **(Én egy kukkot sem értek belőle ki kicsoda... Martin)** A manga jelenleg szünetel (már másfél éve), az anime azonban huszonhat részt megért, a már olvasóink által is ismert Studio Pierrot (Naruto, Bleach, Saiyuki, Blue Dragon) készítette, és mindenkinek bátran ajánlható: csodaszép zenék, aranyosan bugyuta szerelmi szálak és látványos csaták jellemzik. Következő, harmadik ajánlatunkról sokkal kevesebbet fogunk beszélni – a rövid kedvcsináló alapján mindenki eldöntheti, hogy mennyire tetszik neki.

A **Midori No Hibi** egy tipikus történetként kezdődik: adott az iskola híresen bajkeverő diákja, a rosszcsont Seiji. Őt egészen titokban imádja egy zöld hajú hölgy, Midori (beszélő név), kinek egyetlen kívánsága, hogy Seijivel lehessen, örökké. A kimondott kívánság valósággá válik, a lány pedig Seiji jobb kezének végén találja magát. Igen, az ökle helyére egy lány kerül, s talán mondanunk sem kell, mennyi bonyodalmat szülhet ez a helyzet. Pláne, hogy Seiji legendás ökle tűnik el, aki kevéssé állja meg magát ezután a csatákban, éppen ezért a pokolra kívánja a szegény kislányt, kinek igazi teste kómában fekszik valahol a városban. Hogy kedvet hozzunk a megtekintéshez: képzeljétek el, amint Seiji mozizni megy egy lánnyal, aki gyengéden megfogja a fiú kezét – aminek helyén a zavarban lévő (és féltékeny!) Midori található. A sorozatra magas fokú moe-élmény (lásd Haruhi Shizumiya egy oldallal arrébb) és sok nevetés jellemző – a fő motívum pedig természetesen a szerelem.


D.N. Angel



D.N. Angel


Midori No Hibi


Kimi Ga Nozomu Eien


Kimi Ga Nozomu Eien

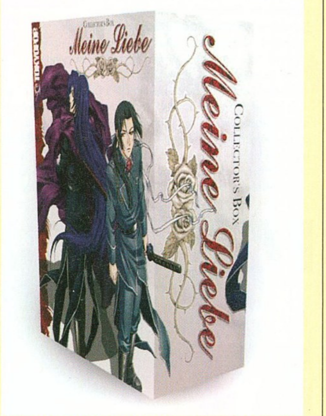
BUNYÓ KARÁCSONYIG?

Talán mindannyian rendelkeztek olyan tapasztalatokkal, amikor a versengés került előtérbe az iskola keretein belül – vagy akár azon kívül. Legyen az akár egy focimeccs, egy iskolák közötti bajnokság, extrémebb helyzetben bandaháború, mindig adódnak olyan helyzetek, amikor komolyra fordulnak a dolgok. Akármennyire is közhely, de ez is egy kimeríthetetlen téma, és mint ilyen, abszolút csak a felszínét tudjuk megkapargatni: igyekeztünk olyan darabokat választani, melyek kellőképpen eltérnek egymástól, de mégis nem rugaszkodnak túlzottan el az alapkoncepciótól. Csapjunk is bele a lecsóba a leginkább érdekes darabbal, ahol az erőszak mellé kellő mennyiségű szép hölgyet is mellékelnek: **Tenjou Tenge**. Hogy egy személyes történetet említsek: még az egyetemista idők kezdetén jómagam (a cikkíró) és Radeon (nem az a Radeon, hanem egy másik) rátaláltunk erre a remek darabra, és úgy döntöttünk, hogy egyikünk csak a páros, másikunk csak a páratlan részeket tekinti meg, ezzel megnehezítve a történet elemzésének dolgát. Talán nem is kell mondani, hogy a kísérlet dugába dőlt, személyem képtelen volt megállni egy idő után, hogy ne tekintse meg a páratlan epizódokat is. Na de miről is szól ez a manga/anime? Nagi Souichiro egy új iskolába érkezik, ahol azon nyomban elkezdi fitogtatni erejét (egy kivételesen erős srácról van ugyanis szó), amikor is az első arra tévedő komolyabb suhanc csúnyán elveri. Ekkor bevezetik Suichiro-t egy olyan klubba, ami eddig rejtve volt számára: a chi-je segítségével elképesztő erőre tesz szert rövid idő alatt. Ez az első pár résznyi (kis szerelmi szállal megtámogatott) idill hamar véget ér: egy békés bowlingozás közben már érkezik is a könyörtelen megtorlás – az ellenséges klán embereivel még elbánnak hőseink, de a vezérrel már nem bírnak, ekkor kezdődnek a bonyodalmak. Ezeket a részeket mindenkinek muszáj megtekintenie: olyan látványos, olyan intenzív összecsapások következnek, melyekre nem volt példa a Dragon Ball óta – és Son Goku verekedései gyerekjátékká avanzsálódnak eme jelenetek láttán. A Tenjou Tenge ereje ebben rejlik: már a manga sem a gyerekeknek, hanem a fiatalabb felnőtteknek, a 22-30-as korosztálynak szólt, az anime pedig perverz és abszolút véres, brutális jellege erős intenzitást és izgalmat kölcsönöz a sorozatnak – a leglátványosabb bunyós szériák egyike mind a mai napig.

Váltsunk stílust, de a versengés marad: érkezik a bal felső sávból az **Air Gear**. A sorozat leginkább a Jet Set Radiohoz hasonlítható: adva van a nem túl távoli jövő, egy átlagosnak tűnő iskola, és benne millió szereplő – és egy új sport, mely a továbbfejlesztett görkorcsolyázásra épül. Az AT-k (Air Track) megjelenése forradalmi újdonságként hatott: a kis lábra szerelt, elképesztő erejű motorok olyan lendületet és sebességet adtak a használóinak, mintha az repülne – ezzel a popularitás csúcsára tornászva fel önmagát. Hamarosan klánok szerveződtek, akik folyamatosan egymással versengenek – a rendőrség pedig minden erőt bevet, hogy a rendbontókat elegendő időre kivonják a forgalomból. Az alaphelyzet a következő: Ikki egy csapat agresszív, de gondos hölggyel lakik együtt, akikről kiderül, hogy az egyik legjobb ilyen banda, a Nemuri no Mori, avagy az „alvó erdő" tagjai – rendelkeznek tehát minden szükséges felszereléssel. Ikki magára is csatol egy pár AT-t, majd egyből bajba is keveredik, de különleges tehetsége megmenti őt: ekkor figyel fel rá gyakorlatilag az egész AT-s társadalom. A történet innentől kezdve világos: Ikki elhatározza, hogy bandát alapít, miközben minden irányból manipulálni szeretnék – többek közt olyan csodálatos rózsaszín hajú hölgy, mint a Tanaka Rie (Gundam Seed, Lacus) által életre keltett Simca – ő pedig szépen rátalál az útra, amelyen járni szeretne. Nincs az Air Gearben semmi forradalmi, mégis ajánlható bárkinek: a Jet Set Radio-kapcsolat elegendő ahhoz, hogy felkeltse az érdeklődést, a zenék élvezhetőek, a párbajok néha nagyon látványosak – a történet pedig kellőképpen gyors ahhoz, hogy lekösse az embert: modern, friss, lendületes darab.

Harmadjára pedig egy rövidebb kedvcsináló – rugaszkodjunk el egy picit a hétköznapi keretektől, és egy egészen más iskolában találhatjuk magunkat. **Meine Liebe**. A helyszín a Rozenstolch Akadémia, valahol egy kontinensen Nagy Britannia alatt, de még Franciaországtól északnyugatra... vagyis egy olyan helyen, ahol sokak szerint a mondabéli Atlantisz található. Adott tehát egy elit iskola, ahol a nemzet legjobbjait nevelik ki: olyan elmék tanulnak itt, kik az országuk irányításában vitális szerepet játszanak majd. A jelenlegi király is itt tanult, az ő elődjei is – az utóddal sem lehet ez másképp. A történet, melye egy „dating simből" alakult, öt különös sorsú, de kiemelkedő képességű fiatal férfit mutat be: mindannyian más elképzelésekkel bírnak az uralkodás mikéntjéről – de abban hasonlítanak, hogy mind országuk érdekeit szolgálják. Két vezéregyéniség, abszolút ellentétes eszmékkel: Orphe és Ludwig. Az ezüst és a kék hajú nemes csatározásáról szól kezdetben a sorozat, amit aztán szépen lassan az intrikák hálója kezd befonni, és az öt főszereplő egy elképesztően lassan (de valamiért nagyon élvezetes és látványos módon) haladó történetben megleli helyét, és igyekeznek országukra méltó módon leleplezni az összeesküvést. Érdemek? Kaori Yuki, az élő legenda tervezte a karaktereket, a szinkronban Ishida Akira (lásd fönt), Seki Toshihiko (Sanzo/Saiyuki, Law Re Kruez/Gundam Seed), Hoshi Shoichiro (Goku/Saiyuki) szerepelnek – az animációért a Bee Traian felelős: a nyugodtabb, taktikásabb versengést kedvelőknek mindenképpen ideális választás lehet.

Meine Liebe




Tenjou Tenge



Meine Liebe



Air Gear

A SZÍNTISZTA ŐRÜLET

Három olyan alkotással zárjuk hónapunkat, melyek megtekintése vagy halálos röhögőgörcsöt, vagy elképedt tekinteteket, vagy lefáradt emberek kínos panaszleveleit hozza maga után. Van az animéknek és mangáknak egy olyan fajtája, amire tényleg nem lehet mást mondani, mint hogy „beteg". Nem azért, mert erkölcstelen, nem azért, mert szabadon szabdalják benne az ártatlanokat, hanem mert olyan színekkel, olyan poénokkal és olyan helyzetekkel dolgozik, amit egy normális gondolkodó ember képtelen befogadni.

Kezdjük is azzal a darabbal, amelyik az animések körében egy komoly mérce: „Hány **Azumanga Daioh** epizódot sikerül elsőre, egyhuzamban megtekintened?" A cikkíró egy, azaz 1 darabbal büszkélkedik, a józan esze ott és akkor közbelépett. Vigyázat: bizonyítékaink vannak olyan személyekről, akiknek egyben sikerült túltenniük ezen a vegytiszta őrületen! A széria a Garfieldhez hasonló módon kezdte pályafutását – nincs átfogó, fejezetekre osztható felépítés, van viszont sok különálló történet, melyeket az általunk egyre jobban ismert szereplők reakcióin keresztül ismerhetünk meg. Van egy kitartó sportolónk, van egy Oszakából átköltözött – és emiatt gyakran viccek céltáblájává váló – átlagos tanulónk, van a kötelező stréber, és így tovább. A történetről nagyon nehéz bármit is elárulni, vagy bármiféle ízelítőt adni belőle: a főzőcskeleckéken keresztül annak bemutatásán át, hogy az egyik lány minden egyes nap megpróbálja megsimogatni azt a macskát, ami MINDIG hatalmasat harap belé, minden elképzelhető és elképzelhetetlen helyzetet megtapasztalhatunk. Érdekesen hangzik? Amennyiben nem, nem az olvasóban van a hiba. Egy nagyon is réteganiméről/mangáról beszélünk, de készültünk populárisabb darabokkal is.


School Rumble

Mindjárt itt van a **School Rumble**, amely simán befért volna a szerelmi animék kategóriájába is, de talán ide jobban illik. Alapszituáció: Tsukamoto Tenma egy félős, ártatlan gimnazista lány, akinek semmi tapasztalata nincs a szerelemről. Természetesen van egy srác, akibe időtlen idők óta szerelmes (Karasuma Ooji), de képtelen arra, hogy érzéseit nyíltan felejezze ki. Ő is tetszik valakinek, az iskola bukott (ám mégis továbbengedett) bajkeverőjének, a kiemelkedő erejű Harima Kenji-nek. Ő már öltözékével kitűnik a többiek közül, az uniformis helyett fekete bőrkabátot és napszemüveget hord, de az érzéketlen és vagány külső alatt érző, szerelmes szív dobog: ezekben az ügyekben pedig pontosan annyira tapasztalatlan, mint Tenma-chan. Az egy irányba mutató nyíl típusú szerelmi történet ereje az elképesztő humor: gyakorlatilag a sorozat nem szól másról, mint ennek a két szerencsétlen fiatalnak az udvarlási kísérleteiről. Ehhez minden eszközt bevet a készítő: angol és japán nyelvi humor, filmparódiák (napszemüveges bőrkabátos főszereplő = Mátrix, lesznek onnan is jelenetek), korrekt társadalomkritika, iszonyatosan elmebeteg zenék: a School Rumble tökéletes délutáni szórakozás minden érdeklődő számára. A cikkíró nem annyira van oda ezekért a vígjátékokért, ám az SC kivételes darab volt: hangos hahotázás kísérte az epizódokat, ami nagyon nagy dicséret; erre nagyon kevés sorozat volt képes. Mi volt még ilyen?

A harmadikként bemutatásra kerülő, kicsit komolyabb, de szintén vicces darabunk, a **The Melancholy of Haruhi Suzumiya**. A 2006 egyik legjobb szériájaként számon tartott sorozat formabontó minden szempontból. Főszereplőnk, Haruhi Suzumiya az iskola első napján bátran kijelenti, hogy csak idegen lények, esperek és időutazók társaságát keresi, más létformák, neadjisten egyszerű emberek nem túlzottan érdeklik. Furcsasága mágnesként vonzza az egyik tanulót, Kyon-t, akit a lány rávesz egy SOS Brigade nevű klub alapítására. A klub célja nem más, mint különös, misztikus embereket, eseményeket felkutatni, és megoldani minden rejtélyt. Az alapításkor felbukkan még egy szótlan, fehér hajú hölgy, egy teljesen látványelemnek szánt lány, Asahina és egy második srác – akikről mind rendre kiderül, hogy esperek/időutazók/idegenek. Igen, így van: a történet lényege, hogy valószínűleg eme világ úgy hajlik meg Haruhi akarata előtt, mint a Mátrixban a nem létező kanál: ha ő idegeneket szeretne, hát megkapja őket. És a világ hatalmas veszélyben van: ha Haruhi unatkozna, az szörnyű veszéllyel járna az egész világra. Így a csapat dolga az, hogy a lány tudtán kívül szórakoztassa őt, rejtélyeket nyújtson neki, és minden kívánságát teljesítse – persze nem túl nyilvánvaló módon. Az érdemek? Haruhi Suzumiya az elmúlt évek legenergikusabb karaktere: ilyen aranyos, ilyen lelkes, ilyen elvetemült szereplő nem volt Excel óta az animék történetében, tökéletes, no. Szerencsére ugyanez elmondható az összes szereplőről: Kyon szarkasztikus megjegyzései, Asahina védelmet igénylő tekintete és öltözködése, Nagato kínos hallgatása egyedi, és mindenféle klisét nélkülöz. Az egész animéről süt az energikusság, a cselekmény folyamatosan pörög, és vicces marad, az epizódok megkavart sorrendben kerültek levetítésre – nem illik megkérdezni, hogy miért. A legelső rész példának okáért egy a klub által készített amatőr videó, ahol a Moe jelenségként definiált Asahina a főszereplő – a képméret lezsugorodik, a film „koszos" és humoros narrációval tűzdelt – tökéletes sokkhatás a gyanútlan néző számára.

A tavalyi év vígjátéka, kétségtelenül, és nyugodtan örvendezhetünk, mert a Clannad elkészülte után valószínűleg egy második szezont is kap a hiperaktív istennőnk, Haruhi Suzumiya – megérdemli, ugye? Naná!

Oldern


The Melancholy of Haruhi Suzumiya



Azumanga Daioh



The Melancholy of Haruhi Suzumiya

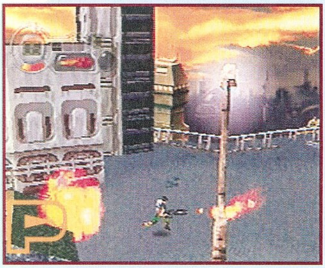
A CONTRA JELENSÉG III.



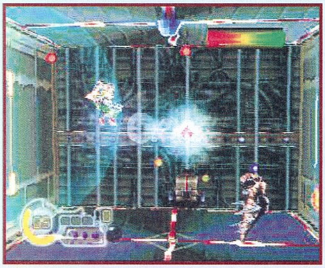


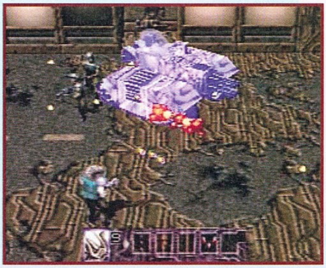












A Dreamcast holdjainak speciális állása nem csak a jobb sorsra érdemes konzolt juttatja az enyészet karmai közé: aki figyelemmel kísérte az elmúlt két hónap retro elmélkedéseinek történéseit, azt nem fogja váratlanul érni az áprilisra tervezett Konami halálsor sem. Igéretünkhöz híven a Retro rovat hasábjain magunk is sötét gyászra készülünk, ugyanis a szerkesztőség halotti torra hivatalos tagjai a Contra sorozatot is kiráncigálják élők sorából. A „Contra jelenség" című cikksorozatunk hármas számú önpusztító állomásának alcíme nem is lehetne találóbb: „Bukás 1996-2004, avagy hogy is lehet elszúrni egy jól bejáratott sorozatot".

Ray Poward, minden idők egyik legjobb Contra játékának, a Megadrive-ra készült 1994-es Contra: Hard Corps című shooternek hórihorgas és fürgelábú főhőse nem tűzdelhetett sokáig virágot az idegenek sírjaira. A Dr. Genya szerepét megtestesítő Geo Mandrake (nem, ő nem a népszerű francia Linux disztribúció atyja) és alvilági cimborája, Behemót admirális ugyanis a korábbi incidenst követően újra táncba hívta hősünket. A Hard Corps által megszerzett Alien cellát a Contra: Legacy of Warban (Sega Saturn, PS1) újfent megfújták a spártai szigorral őrzött főhadiszállásról és szórakozott professzorok különböző kísérleteket hajtottak végre a fiolában úszkáló, formaldehid-túltengésben szenvedő alany sérelmére. Nem tudni, hogy a viszketőpor, avagy a tüsszentőpor volt-e a ludas, de az Alien létforma végül is szellentett egy nagyot és tonnányi spórát „termelt" az agresszorok konyhájára. Szórakozott barátaink annak rendje-s módja szerint meg is töltöttek egy dél-amerikai dzsungelt (és két hullaházat) holttestekkel, mire a Hard Corps a helyszínre érkezve tisztogatási akcióba nem kezdett. Az ÁNTSZ színeiben induló Ray korábbi társa nyugalomba vonult, így az Alien pukkantástól megzöldült Bahamut admirálist két újdonsült társával, a CD-288-as token robottal, egy Tasha nevezetű futurisztikus cyborg Madonnával igyekszik majd rendre inteni. A teljesség kedvéért a készítők virtuális hálójukkal egy idomított idegent teleportáltak a főhadiszállásra, így a röhejesen hangzó, Bubba néven futó szörnyeteggel végre teljessé varázsolták az ütőképes csapatot.

Apropó, készítők: akik korábban is velünk tartottak Contra cikksorozatunk kapcsán, nekik ismerősen csenghet az Appaloosa név. Igen, ők azok a magyar fiúk, akik az világszerte híres és megbecsült Ecco nyomdokain a Konami megrendelésére elvállalták a Contra mellékszálak (Contra: Legacy of War, Contra: Shattered Soldier) elkészítését. Viszont akármennyire is hazafias érzelmekkel viseltetünk irántuk, nem mehetünk el azon sajnálatos tény mellett sem, hogy a világ legtöbb pontján nem épp magasztos mivoltukról híresek ezek az általuk készített folytatások. Eleinte ugye a helytelen platformválasztás is befolyásolta az eladási adatokat (a SEGA Saturn akármennyire is kultikus konzol, jogosan okolható a cég csődbe juttatását illetően), de a későbbi Playstation verzió felbukkanásával végül is kilógott a lóláb. A játék ugyanis hemzseg az ötlettelenségtől és programozási, játékmenetbeli hibáktól – ezek pedig nem elhanyagolható tényezők. A történet és a játékban szereplő helyszínek egy az egyben a Contra: Hard Corps fantáziátlan folytatásai: az egyetlen valamire vélhető újítás az erősebb masinában rejlő képességeket kihasználó ál-három dimenziós megvalósítás, amelyhez a Sega Saturn esetében még a térhatást elősegítendő 3D szemüveg is társult. Minden karakter lényegében ugyanolyan tulajdonságokkal rendelkezett, az eltérést csak kinézetük és néhány egyedire szabott fegyver jelentette közöttük. A játék negatív megítélését csak tetézte a fantáziátlanság: az unalomig ismétlődő katonák, idegenek, fegyverek és könnyedén kijátszható helyzetek hamar unalomba fullasztották a játékmenetet. A nagyobb hullámokban nekünk támadó célpontok sokasága mellé egy térhatású, ámde hátráltató és átláthatósági problémákkal küszködő látványvilágot is ajándékba kapott a tulajdonos. A játékos karaktere felől közelítő ellenségek pontos bemérése gyakran csak a véletlen hadonászáson múlott, pontos és határozott találatot szinte lehetetlen volt elsőre bevinni. A golyók repkedése meglepően nagy hasonlóságokat mutat azzal a szakállas rajzolós viccel, amikor a három, magán könnyítő amigo körül az egyik viccet mesél – magyarán amíg az egyik fogát csikorgatva próbál összpontosítani, addig a Szellemirtókat is megszégyenítő társai idegbeteg módjára rumliznak a képernyő távoli szegleteiben. A perspektivikus ábrázolás okozta gondok, és a nehézkes nézelődés ugyanis gyakran kaotikus állapotokat idéz elő, amely rendkívül nehézzé teszi a játékot – és akkor az idegtépő, önmagukat ismétlő boss harcokról még nem is beszéltünk. Sokkal könnyebb megoldás lett volna egy gyorsan és egyszerűen használható automata-célzást beiktatni a játékme-

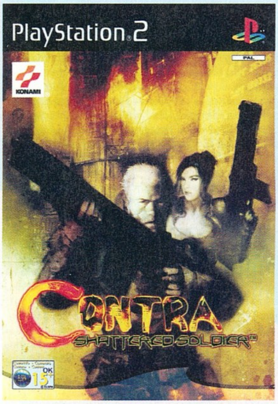
netbe, mintsem a teljes mozgás szabadságának kordába szorítását szorgalmazni. Az energiaszintünk megóvásáért felvehető power-upok hiánya, a limitált folytatások beiktatása ráadásul nagyon hamar arcon csapja a játékost, és ezt a memóriakártyára történő mentés funkció sem kompenzálja, bár… legalább megkíméli a gémert a kiábrándító folytatástól, és a további hiányosságoktól, amelyből bőven jut még a későbbi szintekre is. A grafikai elemek ugyan nem nevezhetőek csúnyának, de a gépek teljesítményeihez mérten eléggé kevés poligonból épülnek fel, a színek tónusai sötétek, az átvezetők pixelesek és a játékban szereplő karakterek a főhősöktől, valamint azok főbb ellenségeiktől eltekintve rendkívül gyászos képet festenek. Sajnos a zenei aláfestésről sem mondható el más: low-end hangfoszlányok petyhüdt tömegei kiáltanak hangulatos és dallamos szólamok után, de maximum csak közepes minőségű trackek válaszolnak a kérdésre. Az első helyszín alatt hallható pattogós zene amúgy egyértelműen a Contra III: The Alien Wars újrahasznosított kódjából épült, így itt sem okoz csalódást. A játékkal próbálkozók egyetlen vigasza (ha elfelejtik a sok negatívumot) a hosszú játékmenet és a két bónusz minigame lehet: az egyik egy ősrégi Gyruss shooter klón még az Atari 2600-as időkből, a másik pedig egy felülnézeti tankos játék, amelyben a lövöldözésen és a különböző tárgyak gyűjtögetésén van a hangsúly.

Ahogy várható volt, a negatív megítélés, a cselekmény mellékszála és a kivitelezés hibái miatti bukás újrafolytatást szült: a Konami főhadiszállása továbbra is fantáziát látott az európai fejlesztőkben és a Contra: Legacy of War megjelenését követően újabb támadást indított az idegen invázió ellen. Az 1997-es C: The Contra Adventure esetében bár nem a gonosz professzorokon és a terroristákon van a hangsúly, az alapfelállás változatlan maradt: pusztítsd el a Maya templom közelébe becsapódott meteorit szülötteit, lőj orrvérzésig és csillapítsd az ujjpercedre ható folyamatos fájdalmat. Seduxen plusz sör kombináció ajánlott, azzal elkerülheted az őrületet, amely hatalmába kerít, ha megvásárolod ezt a játékot. A C: Contra Adventure Playstation 1-es lemez kaotikus korong hírében áll: az unalomig elcsépelt Ray Poward géppisztolyokkal, gránátokkal, rakétákkal és bombákkal felszerelkezve újra Rambót játszik a dzsungelben, miközben mindenkit lelő, aki frissen festett szexi hajkoronáját becsmérli. Az oldalra scrollozós, izometrikus, vagy még az első Contrából lenyúlt belső (itt ugye hátulról látjuk hősünket, mialatt ő a komplexum belsejében rohangál) helyszínek változása közben akaratlanul is eszünkbe jut az arany igazság: nincs új a nap alatt még akkor sem, ha Alienek potyognak az égből. Bár a játékban tíz helyszín is képviselteti magát, ugyanazokra a klisékre épül mindegyik, amit már a sorozat korábbi epizódjaiban is rongyosra játszottunk: Mentsd meg a várost, a hegy lábánál levő aprócska falut, tisztítsd meg a kanyont, vadássz az idegenekre, és ha végképp elment az eszed, hatolj be a bozótos legmélyén levő Alien paradicsom sötét bugyrába is. Ugyan leülhetsz szalonnázni a fertőzött világ közepén, de nem érdemes: a képernyőn futkározó Ray is hasonló véleményen van, mint mi, a vicc alanyai: ennél mélyebbre a Contra sorozat már nem süllyedhet. Nincs multiplayer, a zene pocsék, a játék bugos, fantázia nulla, a történet még inkább. Találó a korai Gaming Target magazin cikkírójának végső következtetése: „A C: Contra Adventure a szánalmasabbnál is szánalmasabb játék, nem méltó a Contra névre – de még a rokonságra sem.” Appaloosa ide, magyar fejlesztők oda, az 1997-es PS1 exkluzív folytatás rendkívül negatív élmény, még az optimista Contra rajongók számára is.

Ideje volt tehát, hogy valaki végre gatyába rázza a szebb időket megélt sorozatot: egy átmulatott éjszakát követően a Konami fejesek borvirágtól pirosló buksijában végül megszületett a döntés – titokban Alient áldoztak az ördög tiszteletére, eladták a lelküket, és otthagyták az Appaloosa boszorkánykonyhát. A főzőkanálként funkcionáló karmesteri pálca a Contra III-at és Contra: Hard Corps-ot is jegyző Nobuya Nakazatohoz került, aki erőt és fájdalmat nem kímélve ostoroztatta szegény Konamis droidokat. Bár az eredményre öt évig kellett várni, most 2007-ben már nyugodtan mondhatjuk, hogy megérte. A Playstation 2 népszerűségének, az alapos és japáni míves munkának köszönhetően a Contra: Shattered Soldier címre keresztelt run'n gun folytatás – ha nem is teljesen, de – visszaállította a kultikus sorozat címerének csillogását. Bár az újabb belsős fejlesztés eredetileg a Nintendo 64-es rendszert célozta meg, az alapos munkához szükséges fejlesztési idő végül Playstation 2 várományossá tette az új epizódot. A Shattered Soldier igazi míves Contra remekmű: a legjobbnak titulált Megadrive-os Hard Corps szerteágazó játékmenetére, többszálas cselekményére és befejezéseire épít, amihez egy hihető és végre normális történetet is csiholtak a készítők. Bár továbbra is a terrorizmus felszámolása a feladat, egy relatíve szép és részletes látványvilág keretein belül bevezetésre került a kombó-sebzés rendszer, a találati multiplikátor, a titkos helyszínek használata, és helyet kapott egy átdolgozott fegyverkezelési megvalósítás is. A helyszínek most már nagyrészt lerombolhatóvá váltak, belépő szinten megérkezett a gerjeszthető erejű hő-követő berendezések használata, és a másodlagos fegyverfunkciók megjelenése is. Végül a 2002-es Contra: Shattered Soldier ha nem is teljes mértékben, de teljesítette a rá szabott feladatot. Visszaállította a népszerű franchise megítélését, mi több: előkészítette az aktuális Contra játék, a 2004-ben megérkezett Neo Contra eljövetelét, amely az „átlagos tucatjáték” megítélésével megint bebukta a legjobbak közé kerülés lehetőségét. De ez már egy másik történet…

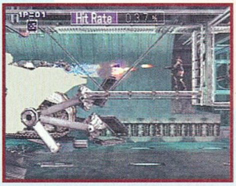
Hosszas bemutatónk végéhez érve őszintén bízunk abban, hogy találkozni fogunk még a Konami népszerű run'n gun sorozatával a jelenlegi konzolgeneráción is. Egy jó alapötlettel, és a múltat a jelenkor meghatározó igényeivel összefonva sokan akadnak, akik látnak még fantáziát a Contra franchise-ban – persze az eredeti ötletek hiányában inkább lehangoló, mintsem eredeti alkotásokkal hozhat össze minket a sors. Ötleteitekkel, kérdéseitekkel bombázzátok bátran a szerkesztőségi postaládát, vagy az 576konzol.hu fórumait. Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu



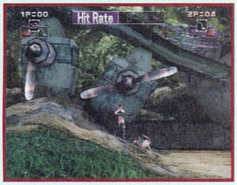


























A ZENÉD A FEGYVERED








A két nagygépes és egy handheld inkarnációt is megélt Def Jam sorozat először, de vélhetőleg nem utoljára teszi tiszteletét a nextgen csodamasinákon. Az első két DJ játék sokban hasonlított egymásra, és ez alatt most nem csak a témaválasztását, a kategóriáját, a stílusát, vagy épp játékmenetét értem, hanem globálisan gondolok a két produktumra, hiszen a Fight for New York a Vendettában lefektetett alapokat kiindulópontnak véve, a „tegyünk még rá néhány lapáttal szinte minden paraméterében" elvet követte. Így lett a Fight for New York jobb, több, szebb, mint az elődje. A PSP-re megjelent, kissé lebutított Def Jam Takeover – érthető okokból – sokban eltért a nagygépes verzióktól, persze az alapok maradtak változatlanok, csak a technikai korlátok megkövetelte egyszerűsítéseket hajtották rajta végre, és bár a köszörűn csorba esett, azért még így is egy igen élvezhető game-et kaptunk, már akinek bejött a játék stílusa, és a „hű de májer hip-hop gengszter vagyok" életérzés, amit a sorozat képvisel.

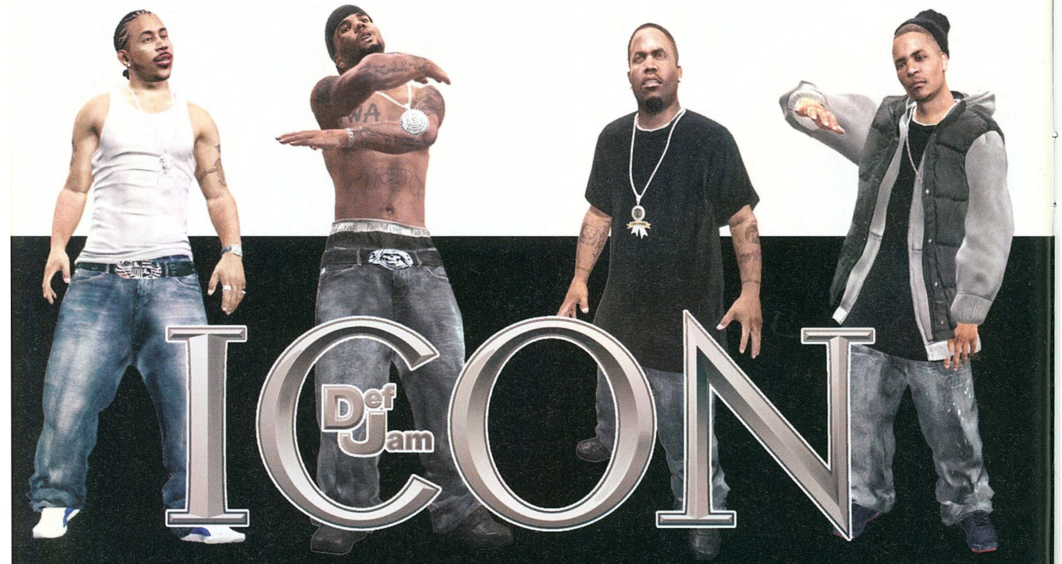
2007 van és megérkezett az első nextgen **Def Jam**, az **Icon**, ami mindhárom eddigi részből merített ötleteket, mégis, amikor kijött a nagy olvasztótégelyből, valami egészen mást kaptunk, mint amit ez idáig megszoktattunk a DJ játékoktól. Valami mást, és véleményem szerint valami igen extrémet, valami sokkal jobbat.

Az alapok azért maradtak a régiben: az amerikai hip-hop éra húzóneveit találjuk a korongon, mint játszható szereplőket, a teljesség igénye nélkül álljon itt egy lista: Sean Paul, Redman, Ludacris, Lil Jon, Method Man, Fat Joe, Paul Wall, T.I., Mike Jones, The Game, Big Boi, E-40, Ghostface Killah, Bun B (?), Jim Jones, Tego, Sticky Fingaz, Young Jeezy, Kano. Kezdetben azért még jóval soványabba kínálat, és egyes figurákat egyébként is csak speciális kódokkal lehet megnyitni, de megijedni azért nem kell, ennél jóval színesebb a játék (nem csak feketék vannak benne). A karriermódban sok, csak ott megtalálható boss és mellékszereplő is lesz, akiket egyéb módon sem előcsalni, sem játszhatóvá nem lehet tenni.

Némelyiküket egyébként híres hollywoodi színészek személyesítenek meg, és a nextgen masináknak, meg a HD felbontásnak hála igen élethűre sikeredett a lemodellezésük.

Gyorsan essünk túl a kötelezőkön. A Throw Down játéklehetőség a sima, szabály és következmények nélküli meccseket takarja: válassz két figurát és ess neki a gép ellenfélnek. A Beating with Bass opció hasonlatos az egyszeri meccsekhez, csak ebben a módban nincs lehetőség a Dj Turntable, azaz a lemezjátszókkal való trükközgetésére szolgáló speciális támadási módszerre, amiről egyébként még beszélünk a későbbiekben bővebben. Figyelni kell, sőt együtt kell élni a zenével és felvenni a basszus ritmusát, ha elég jól csinálod, extra nagy sebzéseket csalhatsz elő a figurádból. Lehetőségünk van egyébként mindkét gép esetében, hogy saját tracklistát applikáljunk a küzdelmek alá, ezt a My Soundtrack opció alatt tehetjük meg, egyébként elég körülményes, de azért 360-on kipróbáltam, és arra a következtetésre jutottam, hogy egyáltalán nem mindegy, hogy milyen zenéket pakolsz a bunyó alá, és nem a hangulat miatt, hanem egyes muzsikák ritmusát egész egyszerűen képtelen volt felvenni az egyébként a háttérzenével együtt élő-lélegző környezet, így sok speciális támadás csak nagyon nehezen volt kivitelezhető. Szerintem maradjatok az eredeti soundtrack csomagnál, ami elég erős alapból is (és idővel igencsak kibővül majd), és abban legalább olyan számok lettek összeválogatva, amik jól passzolnak a ritmusra kihegyezett szpesöl-attakokhoz. Van természetesen gyakorlási lehetőség, többjátékos-mód, online pofozkodás (itt egyébként nem használható a saját tracklist), és néhány alapbeállításon is változtathatunk az opciókon belül. Kötelező letudva.

Jöjjön a játék gerincét alkotó Build a Label módozat. Kezdéskor kreálnunk kell egy saját versenyzőt, akit egyébként nagyon élvezetes módon az analóg-karokkal való mozgatással lehet saját képünkre formálni, mind az alakját, mind pedig a fejszerkezetét. Egyéb újdonságot amúgy nem nagyon tartalmaz a karakterkosztümizáció, a szokásos dolgokat találjuk benne, a hajviselettől a magasság és testsúly bekalibrálásig. Nem mindegy viszont, hogy az első napján milyen küzdőstílusban szeretnénk elengedni a fickót az Élet Iskolájába. Hatféle közelharci technika közül választhatunk, az olyan vicces és sokat sejtető nevek közül szemezgetve, mintha Ghetto Blaster, Beatboxer vagy a Street Kwon Do. Minden stílusnak vannak ugyanis gyengéi és erősségei is: míg az egyik az elkapásokban jeleskedik, addig egy másik talán épp a védekezésre és a dobásokra van kihegyezve. A sokat emlegetett Dj Turntable mozdulatokat és scratch-elést sem lehet mindegyik stílusban könnyedén és egyszerűen kivitelezni, a Street Kwon Do-t például mintha erre találták volna ki, a Muay









Fly viszont épp az ellenkezője, nehéz benne Dj-skedni, ellenben viszont hihetetlenül gyorsan pattanhatunk fel a földről, ha ebben a stílusban küzdünk (és egyéb előnyei is vannak). Lényeg a lényeg, hogy a game egyharmadáig arra az egy harci stílusra leszünk rákényszerítve, amit kezdéskor kiválasztunk, mivel csak ezután válnak újra választhatóvá a különféle küzdőstílusok.

A sztori nincs igazán túlbonyolítva, megnézzük az emailjeinket, majd körbenézünk a mini-térképen, hogy hol lehetne belefolyni valami jófajta kis bokszba, majd ismét jöhet az elektronikus postánk olvasgatása. Ahogy haladunk persze előre, úgy kell egyre „bonyolultabb" produceri munkálatokat ellátnunk, és gondoskodnunk a szárnyaink alá vett hip-hop gengszterek karrierjéről, ami általában annyiban kis is merül, hogy jó sok pénzt elköltünk a már kész produkciók marketingjére, majd várjuk a csodát, és sasoljuk a Board listákat. Persze már jó előre fixáljuk le, hogy a jogdíjjak után hány %-ot szeretnénk zsebre tenni (minél többet akarjunk, mert csak egyszer kell érte fizetni, viszont után folyamatosan tejelnek nekünk) és sose felejtsük el, hogy csak az elégedett zenész tud nagyot alkotni, és hogy pénzt csak pénzből lehet csinálni. Ezért sose fukarkodjunk a marketinggel, és a rádiósoknak is adjunk jókedvvel, bőséggel, hagy játsszák a dalokat éjjel-nappal az állomások. Lesz mindenféle menedzserünk meg barátosnénk is, akikre szintén sokat kel majd kő'teni, mer' hol Párizsban szeretne vacsorálni, hol meg hatalmas gyémántnyakéket szeretne nercbundával (adjuk meg neki, hadd fejezhesse ki a háláját). Persze a mi kis sztár-csemetéink is rengeteg vesződséggel járnak majd, szétverik a szállodákat, turnézni akarnak, meg új kecót, anyukénak hi-fi berendezést, karácsonyra kabriót, díjátadóra meg méregdrága hacukát követelnek majd rajtunk. Kapjanak meg mindet, a játék elég bőkezű, marad pénz bőven mindenre, úgyhogy saját magunkat is kényeztethetjük a shopokban (tetoválástól az ékszerekig van minden, ami legális). Idővel megjönnek majd az ellenségeink is, korrupt rendőrök, az erőszak ellen ágáló szenátor, elkeseredett és felszarvazott producer kollega, és a végén még egy gyilkosságot is a nyakunkba varrnak. Nem egy nagy durranás az egész, mégis kifejezetten élvezhető formába lett öntve, szódával elmegy, és hát a cél is meg van határozva, multi-platina lemezek elkészítése, dollármilliók bezsebelése, saját trendi stílusunk kialakítása, adott tehát minden.

HŰ BAMEG!

PS3-on nem sok verekedős játékot láttam idáig (kb. egyet sem), de X360-on azért már volt szerencsém egynéhányhoz, ezért döbbentem meg annyira, hogy a DJ Icon grafikailag majd' mindent ver a stílusában. Elképesztő élethűen lettek megalkotva (lemodellezve?) a fickók, de nem is ez az igazán megdöbbentő, hanem a ruházatuk teljesen valóságos viselkedése. Vegyél fel bármit, mellénytől az ingig, kabáttól a farmerig, az úgy fog gyűrődni, nyúlni, libbeni, lógni, susogni, szállni, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, ugyanez igaz a fukszokra is: bármilyen lánc vagy egyéb ékszer is valós időben, a fizika törvényei szerint viselkedik majd. A DJ Icon tipikusan az a játék, ami látni kell működés közben, mert sem írásban, sem képekben nem lehet visszaadni azt a folyamatos grafikai-orgazmust, amit a stuff nyújt. Most azonban lépjünk túl a karaktereken, beszéljünk a nyolc teljesen különböző, de mégis brutálisan jól megszerkesztett arénáról.

Ott kezdődik az egész, hogy minden helyszín összes tereptárgya együtt él a háttérmuzsika ütemével, ritmusra „táncolnak" a tárgyak, ugrálnak a bútorok, rezonálnak a hangfalak. Minél inkább felpörgetjük a zenét, annál inkább lendül bele a környezetünk is, eszméletlen a látvány, a fények, a hullámzó pulzálás, tényleg hajletevős, ahogy a szabadban a távoli felhőkarcolók és bérházak is ritmusra mozognak. Arénánkként négy-öt speciális objektummal is találkozhatunk (egyébként minden szétverhető a legutolsó kis képkeretig), amik kifejezetten a hatalmas sebzésekre lettek kialakítva, ilyen pl. a kandalló, a benzinkút kútja, a helikopter (jól odaver a farok rotorjával), az elektromos doboz, a go-go táncos lányok (kíméletlenül fejbe rúgják a delikvenseket tánc közben), a lowrider autó a kertben, a kamera a stúdióban és még sorolhatnám. Ha ezeknek a tereptárgyaknak, vagy eléjük tudjuk vágni az ellenfelünket, akkor jön el az ideje a Dj Turntable mozdulatnak: a bal oldali alsó blokkal megállítjuk a zenét, a jobb analóg kar kétszeri körbetekerésével pedig vagy felgyorsítjuk vagy belassítjuk az ütemet, majd jól odakúrjuk a basszust, így általában brutálisan nagyot sebzünk az ellenfelünkön, és a látvány sem utolsó, ahogy szinte felrobban az egész aréna. Vannak kivégzések (ring out) is, például kidobhatjuk az ürgéket az ablakon meg hasonlók. Nagyon látványos egyébként, ahogy amortizáljuk a terepet, hogy pályánként eltérően ugyan, de hatalmas káosz alakítható ki, felgyullad a helyiség, összedől a stúdió, és itt említeném meg, hogy ilyen fantasztikus falon és plafonon terjedő tűzeffektussal még nem találkoztam. Grafikailag nagyon komolyan össze van rakva a cucc, hibátlan is lenne minden, ha a menetek végére ki tudja milyen okból, nem lenne „túlexponált a kép": mintha az egész játéktér túl sok fényt kapna, kicsit kivehetetlenek lesznek a figurák textúrái (nem látszanak a sérülések és a vér sem). Nem tudom, hogy ez egy direkt speckó effekt, vagy sem, de ha az, akkor vérgagyi és a menetek végét jócskán elrontja, mondjuk ez inkább csak a 360 verzióra volt jellemző, de azért nyomokban a PS3-as változatban is fellelhető. Néha az is zavart, hogy egyes helyszíneken az idő függvényében nagyon leredukálódtak a színek, néha szinte monokróm képet kapunk, és az sem tetszett mindig, hogy például a Clubban sok olyan bokszot kell lejátszani, ahol a megvilágítástól függően mindig egy-egy szín dominált. A karakterek árnyékai sem találtam mindig.

Az irányítás egyébként egy kicsit megreformálták, és a régi nagygépes DJ játékokhoz képest a kamerakezelést is változott, ilyesmi oldalsó irányban elhelyezett operatőrrel operált egyébként a PSP-s Def Jam Takeover is. Sokféle kombó összehozható, bár nekem egy kicsit lassúnak tűnt a bunyó, néha lassított felvételnek tűnnek a mozdulatok, amin a tetemes és csigalassan fogyó életerő csíkunk sem segít, azért összességében élvezhető látványos bokszot kapunk a pénzünkért.

A Def Jam Icon mindkét gépen az elvárásaim felett teljesített, hihetetlenül kidolgozott figurákat és elképesztően impresszív, szétforgácsolható, interaktív, élő-pulzáló helyszíneket pakoltak rá a lemezekre. A zene harcba való beimpregnálása, és a ritmussal, a basszussal való machinálás is egyszerűre, de nagyszerűre sikeredett, úgyhogy semmi nem áll az Icon útjába, hogy szép ki eladásoknak nézzen elébe. Annyit viszont mindenképp el kell mondani, hogy témaválasztása és szereplői miatt elég rétegjáték, és hogy azért akadnak játékmenetbeli gondok is, pl. egy idő után talán sokaknak monoton és egyhangú lesz. Mellette szól viszont, hogy durva gyönyörű. Dönts belátásod szerint, de ne feledd, minden döntésnek következményei vannak!

Sylar

MARTIN BELESZÓL!

Nekem már egy bunyó lejátszása is végtelen hosszúságúnak tűnt, azt hittem véletlenül aktiváltunk egy örökélet kódot. Tátott szájjal néztem viszont, ahogy emberemet szabályosan véresre verték, tele lett horzsolásokkal, tulajdonképpen együtt amortizálódott le a környezettel. Érdekes, szórakoztató, alternatív cucc, amely eléggé más megvilágításba helyezi a verekedős játék fogalmát.







DEF JAM: ICON

EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS3 1-2 játékos (2 online)

X360 1-2 játékos (2 online)

✔ mindent verő grafika, elképesztő, velünk együtt élő zene és pályák
X rétegjáték, egy idő után nagyon uncsi

PS3	X360
8 pont	

NÉZD ÉS JÁTSZD!



Az emberiség szereti az isteneket. Ezek az istenek általában békés és szerető lények, ám legtöbbjük hatalmát mégiscsak az általuk kiontott vér és belső részek száma mutatja jól. Hadi istenek birtoklásában az egyik élenjáró civilizáció a görög, akik uraikat az Olimposz hegyére ültették. Ám ezen lények nem maradtak ott ücsörögve, hiszen volt közöttük tengerlakó és alvilági úr, valamint előszeretettel hódoltak a gyermeknemzés kellemes szokásainak is a halandó fehérnépekkel.

Egy ilyen esemény vezetett Kratos világra jöttéhez, Spárta városában. Életrevalósága révén elkerülte a csenevész csecsemők ernyő nélküli bázisugrását Taigetosz hegyéről, és nagy harcossá cseperedett (ellentétben öccsével, ki a hádészban alakított ki magának gyerekszobát). Sőt, túlontúl nagy harcossá érett, aminek oka apja személyében, magában Zeusz főisten génállományában keresendő. Innentől Kratos félisten mivolta a magyarázat emberfeletti képességeire, amiket természetesen majd a harcban kamatoztat. Sőt, imigyen új családtagokra is szert tesz, Ares és Athena személyében. Bár kegyelmet nem ismerő vérszomjas hadigéppé válik, mégis lesz egy feleségre és egy leánya, kik a jóságot testesítik meg életében. Ám a dolgok rosszul alakulnak, amikor a barbár hordák túlereje legyőzi a görögöket. Kratos végső küzdelmet vív a barbár főnökkel, és megtörténik a lehetetlen: elesik. Ekkor hívja segítségül Árészt, a háború istenét, és felajánlja neki az életét a győzelemért cserébe. A féltesó elfogadja ezt, imigyen Spárta megmenekül, és vadiúj szolgájának adja a híres Káoszkardokat (Blades of Chaos), amelyeket a Hádész tüzeiben kovácsoltak. Ezeket a pengéket már ismerjük, hiszen végigirtottuk velük az első epizód nagy részét, és tudjuk, hogy azok a láncok Kratos testébe ágyazódtak, örök emlékeztetőül szolgai mivoltának. A dolgok mennek, mint a karika(penge)csapás, Árész parancsára Kratos nekimegy a seregével bárkinek, ki a rokon útjában áll, ám egyszer minden jónak vége szakad. Éppen egy kis szigetet sterilizálnak, ahol Athena temploma áll, és Kratos pont bemenne, hogy végezzen a tisztogatással, amikor egy jós áll elé, és figyelmezteti arra, hogy eme tettének igen szörnyű következményei lesznek. Szavai nem találnak meghallgattatásra, annál inkább az utolsó két áldozat kiáltása, amik hirtelen fellebbentik Kratos szemei elől a vörös ködöt, és ráismer lekaszabolt feleségére és leányára. Leborul eléjük, ám ekkor megjelenik



















Árész, aki szerint eme tett elkerülhetetlen volt, hogy a szolgája a legnagyobb harcossá váljék, mivel velük elvesztett mindent, ami még a gyarló emberi léthez kötötte. Most már ő maga lehet a megtestesült halál! A hős másként gondolja, és gyötrelmében egyetlen szerettei maradványainak elégetése után megfogadja, hogy bosszút áll urán. Hogy ez soha ne feledje, ráadásként a jós megátkozza őt, miszerint a hamvakat egyfajta jelként viselje a testén, hogy mindenki láthassa, mit tett: eme hamufehér bőr a jellegzetes vörös csíkokkal szintén ismerős mindenkinek, a *Spárta szelleme* elnevezéssel együtt.

Tíz év nyughatatlan vándorlás és sok óra játékidő után bosszúja beteljesülni látszott, ám amikor kérte az isteneket, hogy vegyék le róla lelkiismerete rettentő terhét, azok megtagadták ezt a kegyet. Ekkor ugrott Kratos az Égei-tengerbe, ám az öngyilkos akció nem jött be neki, ugyanis túl jól szolgálta a felsőbb vezetést, akiknek szükségük volt valakire, akit a játékosok átvezérelnek az első részen, és aki beül Árész üresen maradt trónjába. Kratos elfogadta, és a **God of War 2** elején is itt ücsörög a menüképernyőt nézegetve.

Új játék választása esetén aztán felkel belőle, hiszen Rodosz szigete a pusztulás szélén áll éppen. Ez tetszik az új háborúistennek, mivel a spártaiak Árész halála után megerősödtek az ő támogatása által, és sorra foglalják el a görög területeket, romba döntve a városokat. Athéne viszont az istenek üzenetével érkezik, akik igen dühösek az események miatt, és jó lenne, ha Kratos felhagyna a rombolással a görögök kárára. Ám Kratos hódításba folytja bánatát a múltban történtek miatt, és figyelmen kívül hagyva Athéne fenyegetését, miszerint ha újra segít a seregének, nem térhet vissza az Olimposzra. Gigantikus isteni méretei miatt igen hamar fordítana a csata kimenetelén, ám az istenek komolyan gondolják a fenyegetést, és egy madarat küldenek utána, ami elveszi minden emberfeletti erejét, és átadja egy hatalmas bronzszobornak, a rodoszi Kolosszusnak, hogy nevelje meg őt. Mivel a szobor Héliosz napisten képmására készíttetett, és metrikus rendszerben számolva 36 méter magasra tornyosult, meglehetősen impozáns látványt nyújt megelevenedése.

Kratos immáron emberi méretre zsugorodván kénytelen megküzdeni vele, ám még vele van isteni ereje, ami a Magic gomb megnyomásával és közben a Kör gomb szapora nyomkodásával ellenfelei ellen használhat. Rendben, de ez nem is lényeges, mert egyelőre pörgetem-forgatom az alapfegyverként használatos káoszpengéket, és elhomályosul a szemem a látottaktól, ami picivel túl is szárnyalja az első részben tapasztalt minőséget. Nem csak a színekre és az aprólékosan kidolgozott alakokra, környezetre gondolok, hanem az olyan hangulati elemekre, mint például a Kolosszus, aki az ablakon benézegetve követi nyomon a harcot, miután beestem a kezdőterembe. Később természetesen ővele kerülök szembe, ami elkerülhetetlen, és örvendezek, hiszen a boss harc a GoW egyik legjobb és leglátványosabb eleme a hasonló játékok történetében. Új ötletekben sincs hiány! A szobor ugyanis távol van tőlem, dühösen embereket markol fel és szórja be darabokban a küzdőtérre, majd elkezd csapkodni a kezével – amit ügyesen el kell kerülni a bal joy manipulálásával. Ám nincs idő pihenni, hiszen ilyenkor kell visszatámadni, ami a nehézségi foktól függően pár csapást jelent a kézre, amitől a bronzember kissé elalél. Ekkor jön a képbe a katapult! Kratos először fejbe lövi egy kisebb szikladarabbal, ami a kilövőkosárban volt, majd maga mászik bele, és az óriás fején landol. Most jön a kedvenc rész! Bámulom a küzdelmet, miközben a tudatalattim lenyomogatja a néha felvillanó jeleknek megfelelő gombokat, mert az értelmem még mindig nem fogja fel, hogy lehet ilyen látványvilágot megalkotni egy több, mint 7 éves hardveren! Nem csak az olyan alapeffektekre gondolok, mint a bronz csillanása vagy az elcsent isteni energia kék gomolygása, hanem az összhatás, a mozgás folyamatossága, a rángatás vagy akadozás teljes hiánya és a kép élessége. De ámulatomból fel kell riadnom, mivel hirtelen nagyot repülök, egyenesen egy fürdő csendes világába (felhívom a figyelmeteket két széttörhető objektumra, amik mögött lengén öltözött nénik várnak rátok). A kontraszt félelmetes: az előbbi helyszín adrenalin emelő harca az emberekkel és az óriással, a filmekbe illő csatazenére, miután jön egy nyugodt környezet, ami ugyanúgy tökéletesen kidolgozott annak ellenére, hogy nem töltök ott fél percnél többet.

Ebben rejlik a jó játék igazi lelke, a precíz és stílusos környezetben, ami feledteti a játékossal azt, hogy egy bináris számokkal leírt mű világban van, és mátrixszerűen magába szippantja. Itt nincs olyan, hogy „jaj de béna ez a tárgy”, vagy „milyen ricegős lett ez a textúra”, itt csak a képen megelevenedett görög mondavilág van. És mondom még egyszer: ez a PS2 lehetőségeit figyelembe véve csodás, hiszen az újgenerációs masinák izomból nyomják a hasonló minőséget. De nem, még az új játékokból is igen gyakran hiányzik valami, amivel a God of War rendelkezik: *a stílus és a hangulat*. Persze nem 100%-os a tökéletesség, mielőtt valaki elfogultsággal vádolna. A káoszkardok mozgását megjelenítő mozgáselmosás néha picit szögletes, de ezt szerintem sokan észre sem veszik. A kép pedig gyakran igen enyhén elcsúszik középtájon, de ez sajnos szükséges a teljesen folyamatos mozgatáshoz, és szintúgy nem éri el a zavaró mértéket. Egy másik hibát pedig a hős árnyékánál fedezni fel, mivel néha lemarad belőle egy kis darab, főleg ha apróbb tárgyak állják útját. Van egy ennél veszélyesebb dolog, ami remélem csak a kétlemezes tesztverziót érintette, a mentés gyakori lefagyása. Szerencsére nem a lementett állás vész el, csak a save pontokon fagy ki a program, egy nagy omega jelet hagyva a képernyőn – bár az első mentés is igen hosszú ideig tart, de amikor már három perce bámultam a jelet, az már gyanús volt. Ehhez hasonló csalódást csak Zeusz okozott, amikor felajánlotta kardját, mivel emberem képtelen volt e nélkül az óriást végleg kicsinálni. Ugyanis







átmenetileg halandóvá válva ugyan be tudott hatolni a szobor belsejébe, de utána ugyanez a kard lett majdnem a végzete is. A kolosszus belső részének gerendáin visszatért az első játék egyensúlyozós része, miközben gyakran kapott el a tériszony (projektoron játszom, 2 méter széles a kép, gondolhatjátok) és újfent álmélkodhattam, mivel a réseken keresztül látni lehetett az imbolygó külső világot, ahogy a test mozgott.

Nem akarván a történetből túl sokat ismertetni ott folytatnám, hogy Gaia, a földanya megmenti Kratost a hádészből, aminek ilyen szintű ábrázolására szerintem eddig nem nagyon volt példa. Bár néhol azért kapunk renderelt (vagyis filmszerűen előre kiszámoltatott és legenerált) átvezetőket, leginkább a játék leképző motorjával megcsinált, bár szintén filmként letárolt jelenetben lesz részünk. És hogy miért filmként? Azért, mert a GoW2 a pályák és helyszínek között nem nyom az arcunkba *loading* feliratot! Játék közben fel sem tűnik, jómagam is csak olyan két óra után realizáltam, hogy eddig egy töltőképernyővel sem találkoztam. Maximum akkor nyúl észrevehetően a lemezhez, amikor meghalunk és egy korábbi helyről kezdjük újra utunkat, de az sem vészes. Ez egy mestermű, minden szempontból!

Akiket nem érdekelnek a technikai részletek, azok újra idefigyelhetnek, mivel egy teljesen új elem, a repülés tűnik fel Pegazus, a szárnyas ló képében. A repkedés nem kéjutazás, hiszen ellenséges griffmadarak és lovasaik próbálnak meg bennünket megakadályozni, hogy eljussunk a Teremtés szigetére. A harc egyértelmű, mivel alapból be van kapcsolva a tippek és betanítások az Options menüben, tehát nem okoz senkinek majd nehézséget. Az alapok ugyanazok, mint a földi csatákban, ám ezen játékban nem csak a nagyobbfajta főellenségek rendelkeznek gombnyomásos reflexviadallal, hanem a méretesebb ellenfeleket is









legyőzhetjük ilyen módon. Kratos például a Kör gombra átugrik a mellette repülő óriásmadárra, és ha ügyesek vagyunk, akkor tőből lecsapva a szárnyait repül vissza lovára. Védekezni is ildomos, ami most az egyes számú első gombokkal tehető meg, az X-szel pedig begyorsíthatunk. Sőt, pacimadarunk egyes támadások hatására hajlamos dugóhúzóba kerülve zuhanni, és ilyenkor bizony nincs sok időnk, a bal joy őrült módra való mozgatásával újra repképes állapotba kell hozni.

A landolás sajnos balul sül el, lovunk Typhon fogságába esik, akit a mitológiák elég változatosan írnak le, bár a játékbeli megjelenése leginkább valami óriási kőszoborhoz hasonlatos. A vulkánkitöréseket okozó leheletével viszont meggyűlik a bajunk, de örülhetünk is, mert Kratos megszerzi számos fegyvere egyikét, egy íjat. Ennek segítségével megszabadítja szenvedésétől a görög mondák másik jól ismert szereplőjét, Prométeuszt, aki piromán istenektüze-lopásáért belső szerveivel szolgál véget nem érő lakomaként a sasoknak (igen jól sikerült ábrázolni eme folyamatot). A nyíl nem csak erre jó, hiszen továbbjutásunkat is segíti, bevezetve ezzel a játékost a trükkös feladatok, puzzle-ök ismeretébe. Ezek teljes megoldását majd ismerteti ama szerencsés kolléga, aki a végigjátszást írja, de lesz szobortologatás nyomókapcsolóra, tűzfújó fal, kapcsolókkal való variálás, és nem utolsó sorban két harang egyidejű megszólaltatása egy szobor arcának szétzúzása céljából. Az egyik ilyennél eléggé elakadtam. Történt ez az után, hogy szárnyas lovam kiszabadult és megérkeztem a szigetre, ami hatalmas épületeivel és struktúráival csodálatosan nézett ki, köszönhetően főleg azon kameraállásoknak, amikkel a külső falakon való mászkálás közben találkozhattam. Itt egy barátságos terembe jutottam, ahol csontvázak és egyéb oszlási fázisban lévő hullák lengedeztek láncokon. Lejjebb viszont volt egy kapcsoló, amiről ha leléptem, a működtetett ajtó becsukódott, mielőtt odaértem volna. A megoldást az jelentette, hogy unalmamban elkezdtem lekaszabolni a lógós hullákat némi vörös orbot remélve, és az egyik leesve ottmaradt a földön…

Ó, a gömbök! Ezekről még nem is szóltam. Természetesen ez a legfontosabb gyűjtögetnivaló, és ez miatt érdemes a gyilkolást minél erőszakosabban és látványosabban véghezvinni, mert például a megragadással (Kör) véghezvitt pusztakezes széttépést több gömböccel jutalmazzák az égiek. Felhasználásukat tekintve pedig fegyvereinket tudjuk feljavítani velük, ami egy ilyen játékban felettébb hasznos. Ám ölő szerszámaink nem mindig elégségesek, ezért isteni képességeinket se feledjük el használni. Sőt, hősünk életerő és mágiahasználati csíkjait is növelhetjük, ha összeszedünk bizonyos darabszámú szemet vagy tollat. Egyébként a játék négy nehézségi foka közül az elsőt azoknak ajánlom, akik gyönyörködni akarnak eme remekműben, szinte kirándulni benne, mivel gyengébb képességű játékosok is csak akkor fognak meghalni, ha elvétik a gombnyomkodást. Komolyabb harci tudást, kombók és isteni erők használatát a középső fok utolsó harmada igényel, ám a Titán módot csak a legkitartóbbak próbálhatják ki, és pár meglepetéssel is találkozhatnak, például az ismerősként üdvözölt Barbár király új támadásával, bár ez csata gyengébb fokozatokban sem tart rövid ideig. Akiknek még ez sem elég, a megnyitott bónusz játékban, a Titánok erőpróbáján, vagy a kosztümök összegyűjtögetésével mulathatják az idejüket (20 küklopsz szemért van az egyik, ajánlott a gyűjtögetés a Titánpróba első kihívásában, ha nem akarjuk négyszer végigvinni a teljes játékot).

Nos, azt hiszem leírtam mindent, ami a régvolt és újdonsült Kratos rajongóknak hasznos. A GoW2 minden szempontból tökéletes, ennél kiegyensúlyozottabb játékot keveset látni. Élvezetes harc, vannak mitológiai ellenfelek, amik nem csak a boss-okat jellemzik, hanem a kisebb szörnyeket is, mint például a háromfejű kutyák, csontik vagy a kővé változtató sugarakkal operáló medúzák. A grafikáról viszont inkább beszéljenek helyettem a képek, mert a játék elsősorban ezzel üt, de nagyon nagyot. Jellemzően a dupla rétegű DVD csurig van adattal, ám a dobozban egy második korongot is találunk, amin a megszokott *hogyan készült* filmeket és egyéb kiegészítő anyagokat szemlélhetjük meg. (Akik ellene vannak a Blu-Ray korongoknak azzal a bolondsággal, hogy úgysem tudják kihasználni őket, azok gondolják el, hogy a nextgen gépek adatéhségét alapul véve bizony gyakran nézhetnénk az *insert disk* … feliratot a képernyőn egy ilyen kaliberű játék esetében.)

És végezetül az internettel rendelkezők figyelmébe ajánlom a http://www.islandofrhodes.org/ weboldalt, amin egyelőre egy kezdődő tűzvihar, Kratos sötétbe burkolódzó alakja, és egy számláló látható, ami visszafelé jár. Amikor ezen végsorokat leírom, pontosan nyolc nap és 16 óra van hátra. Hogy mi következik ezután, azt vélhetőleg már tudni fogjátok eme beszámoló elolvasásának napján.

Dzson of War

MARTIN BELESZÓL!

Olyan szép, hogy besírsz. Olyan élvezetes a harc, hogy beleizzadsz. Olyan jó a zene, hogy elalélsz. Olyan jók a logikai feladatok, hogy el sem hiszed, 2007-ben még van ilyen játék, amiben gondolkodni is kell. Szerinted megéri megvenni?

GOD OF WAR II

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

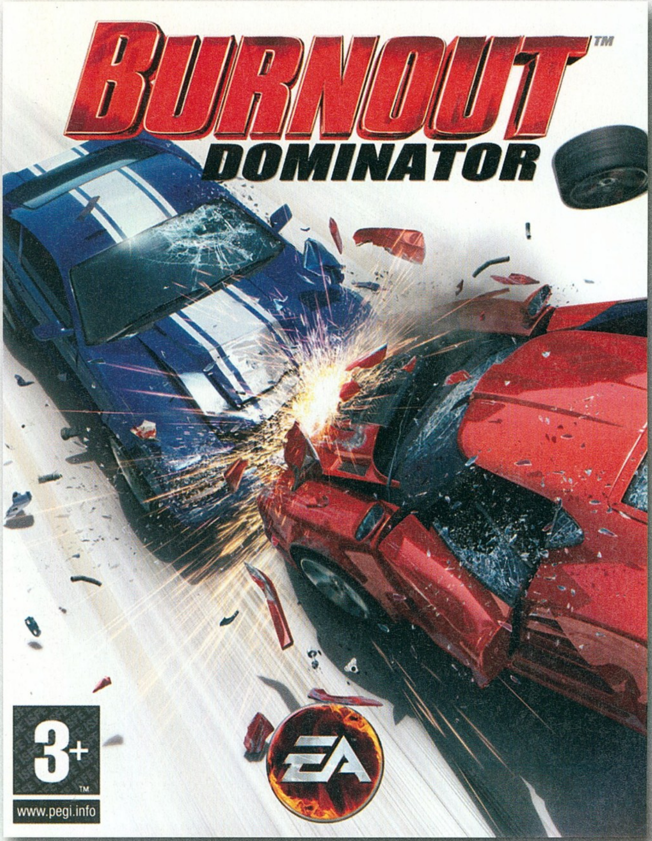
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
memóriakártya 8 mb (500 kb)

✔ kiváló grafika, hangok, játékmenet
✕ lehetne picivel hosszabb a főjáték

9.5 pont

FANSERVICE FELSŐFOKON







A *rajongó* a legkönnyebben megvezethető majom az univerzumban. Egyszer rákattan valamire, onnantól pedig nincs megállás, úgy lehet turkálni a pénztárcájában, ahogy Micimackó szokott a mézes bödönben télvíz idején. A rajongó gyakorlatilag bármit megvesz: vásárol pólót, posztert, vesz kemény pénzekért kínált gyűjtői kiadást, fél évre előre leadja a rendelését a kiszemelt portékára a kedvenc boltjában, talán még online aukciókba is bocsátkozik, hogy feltehesse a polcára rajongása tárgyához kapcsolható apró bizbazt, amit aztán persze soha nem vesz le onnan, talán még ki sem bontja, mert sértetlenül az igazi. Tudja ezt a zeneipar, tudják ezt a könyvkiadók, a filmesek, és persze a videojáték-gyártóknak sem kell a szomszédba menniük, ha a rajongótábor adakozókedvének ismételt kihasználásáról van szó. A legbiztosabb módszer: gyártsunk folytatásokat, jó sokat. A sportjátékok a legjobbak, ott évenként egyet simán ki lehet taszítani az üzem ajtaján, elég bele egy-két „annyira nem lényeges, de kitalálunk neki valami jó nevet, és ráírjuk a dobozra nagy, piros betűkkel" újítás, gyors frissítés a statisztikákon és csapatokon, mögé az évszámot, oszt' had szóljon.

De mi van akkor, ha nem sportjátékot próbálunk eladni? Mit lehet újítani, hányszor lehet elsütni ugyanazt a címet egyre növekvő számokkal, vagy hangzatos alcímekkel kísérve egy konzol-generáció (a legjobb esetben is: hat-hét év) alatt? Háromszor? Négyszer? Ötször? A Burnout esetében az ötös a nyerő szám: öt folytatás, és akkor a zsebben cipelhető címeket még nem számoltuk. A fenti okfejtés alapján most össze kéne húznunk a szemöldökünk, és csúnya, vitriolos körmondatokkal megtölteni ezt a két oldalt. A mészárszék elmarad (pedig szeretjük csinálni, perverz élvezettel böknénk tőrt minden porcikájába), az ötödik Burnout *még mindig nagyon jó játék*.

FÉKTELENÜL

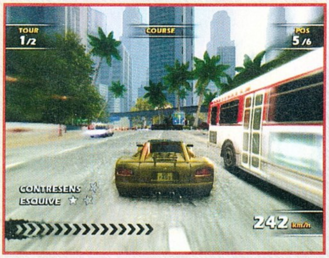
Fanservice. Azaz a rajongók kiszolgálása. Leginkább a képregények és rajzfilmek világában ismert fogalom, olyankor szokták alkalmazni, amikor egy széria újabb epizódja (vagy annak legalább egy része) kifejezetten a kőkemény rajongók vágyaira és elvárásaira játszik. A hősnő a szokottnál két centivel többet villant ki a kebleiből, a hős végre elsüti azt a varázslatot, amit a Nagyon ősi Istenségek bíztak rá, a Főgonosz egy csata erejéig a Jófiúk oldalára áll. Ilyesmi. A fanservice nem feltétlenül viszi előbbre a történet folyását, nem forradalmasítja az addig felállított szabályokat – nem ez a dolga. Élveboncolásunk tárgya, a **Burnout Dominator** természetesen nem gömbölyded női idomokkal operál, hanem a sebességgel, és az ebből nyerhető Supercharge-okkal, és Burnout Chain Combo-kal. Hohoho, ne szaladjunk ennyire előre, gondoljunk azokra az olvasókra is, akik eddig maximum hírből halottak a Burnoutról. Szóval: a Burnout árkád autóverseny, ami a „vezess veszélyesen" vonalon kínál izgalmakat. Csússz át a szembe sávba, driftelj, kerüld el a karambolokat fél centire, lökd neki az ellenfeleidet a betonoszlopoknak, vagy robbantsd fel őket kegyetlenül – ezektől töltődik a boost csíkod. Az első és második részben TELJESEN fel kellett töltened, hogy be tud lőni a gyorsítást, a harmadik és negyedikben már nem, ott nyomhattad egyből. És már vissza is tértünk az ötödikhez, a Dominatorhoz: ez az epizód a kétféle boost-rendszert olvasztja egybe. Azaz: ha akarod, rögtön égetheted a boostot, de ha még *ennél is nagyobb* sebességre vágysz, akkor megvárod, míg maximumig töltődik















a csík – ez a Supercharge. És kisütöd, és nyomod, és közben töltöd újra – a trükk az, hogy addig kell újratöltened egy második csíkot a háttérben, amíg az első tart. Ha sikerült, hozzáfűztél egy újabb szálat a Burnout Chain-hez: a második teljes csíkot égeted, a háttérben pedig megjelenik egy újabb, amit ismét tudsz tölteni… és így tovább, ezek a Chain kombók, végtelen számút pakolhatsz egymás mögé – csak nagyon ügyesnek kell lenni hozzá. Az ütközés és a boost-gomb (alapjáraton R1, a játék kétféle gombkiosztást kínál) elengedése megszakítja a vad kombózást. Leírni egyszerű, kivitelezni már nehezebb: a Burnout Láncokkal elérhető sebesség fenomenális, és egyben a reflexszükségletet is kitolja a csillagos égbolt fölé, a pályavonal követése, pláne a forgalomban való sikeres lavírozás másodpercalapú döntéseket és reakciót igényel.

Jó ez nekünk? Igen, nagyon jó – ez benne a fanservice. A Burnout rajongók sebességet akarnak, adrenalint, felgyorsult pulzust és szorítást a gyomorszáj tájékán – a kombózással felgyorsított Dominator az összes tünetet szállítja egy csomagban. A sorozatot kevésbé mániákusan követők is megtalálják a számításuk az új, hibrid rendszerrel, de nekik már nem feltétlenül fog bejönni maximálisan a dolog. Miért? Mert a versenyzés így szinte kizárólag az őrült sebességről, azaz a Supercharge-okról szól. Az elején még tudsz nyerni nélkülük is, de a játék harmadától létfontosságúvá válnak. Supercharge Supercharge hátán, kombóhegyek orrba-szájba: ha nem vagy képes megcsinálni őket, a verseny abszolválásához szükséges harmadik hely (ismét működik a gold-silver-bronze érem-rendszer) is bajosan fog összejönni. Tovább növeli a nehézséget, hogy a Dominator nem a negyedik rész, a Revenge forgalmát használja: a traffic checking (az azonos sávban haladókat a nagyjárművek kivételével kiüthetted, csak a szembeforgalom volt halálos) könnyes búcsút vett, így minden, előttünk bóklászó szerencsétlennek neki lehet szaladni. Ennek fejében viszont – hogy lazítsanak egy kicsit a szorításon – bármelyik versenyzős módban használható a Crashbreaker, azaz ütközés esetén berobbanthatjuk az autó, magunkkal rántva a pusztulásba a mögöttünk igyekvő (és a karambolt kihasználva éppen előzni készülő) ellenfeleinket. A korlátlan Crashbreaker jópofa, de nem könnyíti meg annyira az életet, mint amennyire az őrült sebesség megnehezíti…

NEM CSAK VERSENY

Élek a gyanúperrel, hogy a Dominatort eredetileg nem kifejezetten „asztali konzolra" (esetünkben: Playstation 2-re) tervezték. Nem a grafika miatt, az jeles, még akkor is, ha nem mutat túl sok újdonságot az előzményhez képest. A Revenge-el a Burnout kihozta a PS2-ből, amit ki lehetett belőle hozni, logikusnak tűnt az ott használt technológia újrahasznosítása …és pontosan ez is történt. A pályák persze újak, tizenkét helyszínt kombinálnak a végtelenségig (a szokásos egyenes / fordított / új szakasz jobbra / új szakasz balra módon), jól néznek ki (a Spiritual Loop, a Bushido Peak, vagy az Ocean Drive, még így, a „következő generációs korszak kezdetén" is ünnep a szemnek), és a sok kis mellékútnak / rövidítésnek köszönhetően (nagyobb a szerepük, mint korábban, egy részük csak úgy nyitható meg, ha a megfelelő helyen beéljük passzírozunk egy ellenfelet) kellően változatosak is. A zsebkonzolos irányultság inkább a játékmódokban érhető tetten. A Burnout ugyan korábban is híres volt arról, hogy nem csak az ortodox versenyzős móduszokat erőlteti, hanem van benne más is dögivel. A kínálat a Dominator esetében minden ezt megelőző próbálkozásnál szélesebb. A klasszikus versenyen kívül találsz Road Rage-et (adott számú ellenfél kiütése időkorláttal, az autód teljes szétroncsolásáig), visszatér az Eliminator (az utolsó mindig kiesik – nem körönként, hanem harminc másodpercenként), új mehetünk Burning Lap-et (ellenfél nincs, időfutam a célig, boostot csak drifteléssel lehet szerezni). Itt van aztán a pont gyűjtögetős Dift Challange, Near Miss Challange és a Maniac – az elsőben a látványos, és minél hosszabb drift-eken van a hangsúly, a Nera Miss Challange-ben értelemszerűen az „éppen nem ütközök neki a forgalomnak" manőverekért jár a pont, a Maniac pedig tényleg a mániákusok játékmódja, itt mindenért pontot zsebelsz be, ami veszélyes – szembesáv, vad csúszkálás, karambol közeli helyzetek. Aki igazán nagy pontokat akar elérni (a játék felétől: ezüst vagy arany plecsnit óhajt), jobban teszi, ha az első fél percben összeszed egy Supercharge-ot, és aztán ki sem jön belőle a verseny végéig – a kombózás itt nem ajánlott, hanem egyenesen kötelező… A Dominator fővonalát alkotó World Tour járgányosztályokra bomlik (nyolc versenyosztály, a klasszikus verdáktól a tuning-gépeken át a szuperautókig). Minden osztály kínál egy raklapnyi versenyt, plusz a végén, egy Dominator-küzdelmet: ez kizárólag akkor nyílik meg, ha teljesítetted az adott pályák bónusz feladatait, és bezsebelted az ezért járó plusz autókat. A bónusz-feladatok sokfélék, és nem feltétlenül kapcsolódnak a játékmód által alapból támasztott követelményekhez: van, ahol megadott számú pontot kell összegyűjteni, máshol a hosszas csúszkálás a kritérium, megint máshol pedig egy adott ellenfelet kell kiütni, akár többször is egymás után.

A sok játékmódnak köszönhetően háttérbe szorultak a hagyományos versenyek – ezért írom, hogy a játék tökéletesen alkalmas a zsebkonzolkra jellemző „van negyed órám, nyomok gyorsan egy kiütőst meg egy driftelőst, aztán úgyis leszállok a buszról" menetekre, a Dominator nem kényszerít bele a sokkörös, hosszan tartó küzdelmekbe.

BURNOUT GAIDEN

Gyanúsan sokáig nem esett szó a Crash módról: az Ütközések Ünnepe a második résztől állandó szereplője a Burnout sorozatnak, sokan kedvelik. A helyzet az, hogy nem véletlenül nem írtam róla: a Dominatorban nincs ilyen. A magam részéről sajnálom, szerettem elszórakozni velük, pláne a bonyolultabbakkal – ezek már nem is szimpla „bumm bele a forgalomba, aztán majd csak lesz valami" kihívások voltak, hanem gondos, taktikus tervezést és centire pontos kivitelezést igénylő látványos mutatványok, némi légi akrobatikával megtámogatva. Szintén a hiányzók sorát gyarapítja az online multiplayer. Offline, osztott képernyős van, netes nincs – őszintén szólva nem igazán értem, hogy miért. Illetve dehogynem: a Dominatort SOHA nem szánták teljes értékű folytatásnak. Ezt az elméletet támasztja alá azt is, hogy (a játék elején látható logo ellenére) a sorozat apukái, a Criterion csak felügyeleti feladatot vállalt az új Burnout-gyermek felett, a munka oroszlánrészét az Electronic Arts guilfordi stúdiója végezte. ők pedig tisztességesen felmondták a leckét, a kiadó belepakolta a kötelező körítést (például a zenéket, amik ezúttal egész jók, még akkor is, ha a kurrens sláger, Avril Lavigne „Girlfriend"-je kapásból négyféle verzióban került fel rá), a költségesebb bónuszokat viszont kispórolták belőle – PSP-n úgyis bénán nézett ki a Crash, győzött a gazdasági racionalitás, meg a szigorúan betartandó határidők…

Éppen ezért (a sorozat régi rajongójaként, és a cikk elején emlegetett lelkes, a Burnout okán újabb bankók asztalra pakolására szinte bármikor kapható majomcsapat büszke tagjaként) hajlamos vagyok mellékágként, szép japán kifejezést használva Burnout Gaiden-ként kezelni a Dominatort. Nincs vele semmi különösebb baj, ami benne az, az abszolút élvezetes. Ha igazán bele akarod ásni magad, ha aranyakat akarsz felhalmozni a versenyszámokban, vagy ha egyszerűen élvezed az őrült tempót… nos, akkor neked sem lesz különösebb problémád vele, mert jól néz ki, és sokáig, az esetek döntő többségében rendkívül intenzíven szórakoztat. Nincsenek benne forradalmi újítások, egy lépéssel sem viszi előbbre a műfajt, de **piszkosul jó vele játszani**, és a nap végén azért még mindig ez az elsődleges. Eljön majd a forradalom is, kedves rajongótársaim, eljön majd az is, csak még várni kell rá egy kicsinykét. Jelenleg „Burnout 5" kódnéven fut, következő generációs konzolokra szánják, és a Criterion szerint mindenki a plafonig ugrik örömében, ha meglátja benne az első karambolt. Addig eldominátorozgatunk szépen…

liquid

MARTIN BELESZÓL!

A Burnout Gaiden igen találó kifejezés volt Liquid részéről, bár én ezt most más környezetben használnám: a Burnout Dominator egy „profi" Burnout, azaz jóval nehezebb sikeresen futni benne, mint azt eddig a sorozat részeiben megszokhattunk. Nem kicsit, nagyon odafigyelős, igencsak jó reflexek szükségesek hozzá, nem lehet félvállról venni – akárcsak a Ninja Gaident.

BURNOUT DOMINATOR

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos
memóriakártya 8 mb (169 kb)

✔ igazi burnout minőség, adrenalinroham versenyformában
X hiányzik a crash mód és nincs online multi

8 pont

AKCIÓ

576 KONZOL

1998

1999

2001

2002

2005



999.- / évfolyam

Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Amíg a készlet tart!

Megveheted:
valamennyi 576 KByte boltokban

Megrendelheted:
Levélben: Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24
(kérjük, add meg nevedet, pontos címedet és telefonszámodat)

Telefonon: 06 1 369 2686

Interneten: www.576.hu/kiadvány

(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk:

2000, 2003, 2004

Figyelem!
Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003 -ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!


TEAM SPIRIT
MUTUA MADRELENA
MAGNETI MARELLI
elf
mode
HONDA
PLAYSTATION 3


GOD OF WAR II

DEAD RISING (X360) VÉGIGJÁTSZÁS 2. RÉSZ

KIEGÉSZÍTÉS AZ ELŐZŐ VÉGIGJÁTSZÁSHOZ

Mielőtt megmentenéd a „Barricade Pair A/B" és „Mother's Lament" túlélőket, érdemesebb elől legyőzni az őrült bohócot (ha van rá időd), ugyanis utána találkozol Greggel, aki mutat a lenti mellékhelyiségben egy rövidítést a Wonderland és a Paradise pláza között. Ezt a rövidítést bármikor lehet használni a túlélők kiszabadításához, és ezáltal elkerülheted a fegyenceket a parkban. Egy további hasznos rövidítést is használhatsz a North pláza és a Wonderful pláza között, amennyiben alaposan megfigyeled a térképet. Túlélők kimenekítéséhez nagyon hasznos lehet, ezáltal elkerülheted mind a zombikat, mind pedig a fegyenceket.

Lesz majd egy harmadik rövidítés is, az Entrance és a Paradise pláza között. A második nap reggelén, a második Carlito boss harc előtt engedik fel, ezáltal már nagyon könnyű dolgod lesz a mentéseknél.

Továbbra is az a tanácsom, hogy amennyiben nem menne az egyik boss harc, ments, és kezdjétek elölről a játékot, és koncentráljatok a túlélőkre, hogy minél magasabb szintre fejlesszétek fel magatokat. Ha nem is írnám le külön minden alkalommal, magától értetődő, hogy ha egy feladatnak nekiálltok, előtte fel kell szerelkezni fegyverekkel és élelmiszerrel, valamint menteni kell egy közeli helyen. Továbbá fontos, hogy minden kimentett túlélőt fent lefotózz. Az élő pszichopaták fotóiért is rengeteg PP jár. Egyes szituációkban különleges momentumoknál PP táblácskákat lehet látni a játékban, erre általában felhívom a figyelmet, de nem biztos, hogy mindegyiket megleltem, tehát ébernek kell lenni.

A KIRÁLYNŐ

Valamikor még az első napon este, mikor visszaindulnál az irányítóterembe, a raktárba lépve furcsa dologra leszel figyelmes. A zombik körbeállnak, de szokatlanul viselkednek (még ahhoz képest is, hogy élőholtak :). Nem rontanak neked, hanem csak néznek, majd elkezdenek vonaglani. Ekkora egy nagy rovar száll feléd, melyet Frank rögtön eltapos. Ekkor elkezdenek rángatózni a zombik, majd szétfröccsen a koponyájuk, és mozdulatlanul elterülnek a padlón. Vigyázz a sok kis parazitára a földön, mert neked ugorhatnak. Ezentúl, ha egy nagyobb zombitömegben vagy, legyél figyelmes, hogy nem hallasz-e egy jellegzetes ciripelést. Ez egy fertőzött zombira utal, melyet ha megölsz, egy különleges méhkirálynő szabadul fel belőle, melyet a B-vel elkaphatsz, és egy kis edényben tárolva elteheted a fegyverek közé. Nagyon hatékony, hiszen bármelyik zombit leteríti körülötted, akárhány tucatnyian is vannak melletted. Rögtön az első zombi a raktári liftnél egy ilyen fertőzött egyed lesz. Öld meg, majd kapd el a királynőt, és tedd el későbbre.

19:00 ÓRA

Az első napon sötétedéskor léthatóan valami furcsa történik a zombikkal. Mintha a sötét hatására vörösen kezdene el izzani a szemük, ezáltal még félelmetesebb látványt keltenek.

A TEMPORARY AGREEMENT (KÖTELEZŐ KÜLDETÉS)

Itt nem kell mást tenned, mint visszamenni a búvóhelyre Bradékhez. Fent már tanácskoznak róla, amit a professzor mondott, miszerint csak akkor hajlandó elhagyni a biztonságos rejtekhelyét, ha szavatolják a biztonságát. Jessie megpróbálja elérni a főhadiszállást, de láthatóan valami blokkolja a jelet, így még segélykérő szignált sem tud leadni. Bradék tanácstalanok, mire Frank megemlíti, hogy 3 nap múlva délben jön érte egy helikopter. Szívesen segít neki kijutni, de előbb tudni akarja, hogy mi folyik itt. Brad megígéri, hogy később elmondja, de előbb fontosabb dolgok vannak hátra, pl. készletek beszerzése három napra, és reggel elmennek a professzorért.

22:00

Sajnos este 10-től egészen reggelig lámpaoltás van az egész plázában, ami igen csak megnehezíti a biztonságos közlekedést.

OUT OF CONTROL (BOSS HARC - ŐRÜLT BOHÓC, TÚLÉLŐ - GREG)

Ottis nem sokkal ezután felhív, hogy a Wonderland plázában valami nem stimmel a légi vasúttal, teljesen megkergült, és teljes gőzzel megy körbe körbe. Legyen nálad élelmiszer, legalább pisztoly és egy kés, és ments előzőleg az edzőteremben. A helyszínre érve menj végig a játszótéren, majd a végén menj fel a lépcsőn. Várd meg, míg elhajt a kocsi, majd ugorj a túloldalra, és vizsgáld meg az irányítópultot. Ekkor megjelenik Adam, az őrült bohóc. Két mini láncfűrésszel zsonglőrködik, és panaszkodik, hogy a zombik óta mindenki meghalt, és most nincsen közönsége. A fazonnak láthatón nincs ki mind a négy kereke, szabadítsuk meg a szenvedéseitől. Ne felejtsd el még a harc előtt/közben (tehát élve) lefotózni.

Adam 4 fő módon fog rád támadni:

- csapkod a láncfűrésszel
- tüzet fúj
- késeket dobál
- mérges gázzal töltött lufikat fúj
- körbe-körbe forog a láncfűrészeivel

Utóbbi a legveszélyesebb, ha a többit nem is mindig, de ezt mindenképpen kerüljük el. A sima csapkodás elől nem nehéz elugrani, a kések elől is könnyű elhajolni, és a lufikat sem nehéz elkerülni. Megsebezni akkor lehet, amikor pl. a körbe-körbe forgás után kifújja magát, ilyenkor egy nagy ütés erejéig marad időnk megközelíteni, majd újra eliszkolni. Támadás közben meglőni nincs értelme, alig vesz le az életerejéből. A legideálisabb akkor belelőni, vagy megcsapni, amikor lufikat fúj. Ha képesek vagyunk a közelében, vagy épp az orra előtt kidurrantani egyet, akkor fuldokolni kezd tőle, és viszonylag sokat veszít életerejéből. Néha viszont nem hajlandó az istenért sem lufikat fújni, ilyenkor engedni kell, hogy legalább egyszer eltaláljon a késeivel. Szerencsére nem sokat sebez, viszont ezután már folyamatosan fújja a lufikat.

Elég csúnya látvány, mikor vért spriccelve kiterül. Vedd fel az ID kártyát és a láncfűrészét. Elvileg újra fog mindig termelődni, Remek kis fegyver, egyetlen csapással lekapja a zombifejeket. Menj az irányító pulthoz, és állítsd meg a vasutat. Meglepetésedre lesz benne egy utas is, Greg. Miután röviden felvázoltad neki a szitut, elmeséli, hogy ismer egy frankó kis rövidítést a Paradise plázához. Biztosítsd az útját egészen a földszinti mellékhelyiségig. Olyan fegyvert válassz, amellyel nem tudod megsebezni, így pl. a láncfűrésszel nem tanácsos a tömegből „kihámozni". Nagyon vigyázz, mert sokan fognak rátok támadni útközben. Néha mikor előremegy, Greg odakiált neked, ilyenkor egy PP táblácska jelenik meg a feje felett, készítsd a fényképezőgépet. Ha odaértetek a WC-hez, menjetek be a női részlegbe, majd a tükörnél ugorj fel a mosdóhoz. Innen már automatikusan átjuthattok a Paradise plázába. A túloldalt már adhatsz fegyvert Greg kezébe, és innen már menthetsz is, mert már végleg aktiválódott a rövidítés a két pláza között. Kísérd fel az irányítóterembe, majd fenn fotózd le.

Brad beszédbe elegyed Frankkel, és aki csak akkor mondhat el részleteket, ha Frank ebből semmit sem ír meg. Közben Brad egy dobozt cipel be, tele italokkal.

JAPANESE TOURISTS A / JAPANESE TOURISTS B (TÚLÉLŐK - 2 SRÁC - YUU ÉS SHINJI)

Két japán srác fogságba esett egy könyvesboltban a Wonderland plázában. Menj a rövidítésen keresztül. Balra lesznek az emeleten. Nem nagyon fognak veled szóba állni, sőt először zombinak fognak hinni. Keresd meg bent a japán fordító könyvet majd, olvasd el, majd szólítsd meg Yuu-t. Utána látni fogja, hogy más vagy, mint az élőholtak, és hosszabb beszélgetésbe kezd a a testvérével, hogy vajon bízhatnak-e benned. Végül elnézést kérnek a bizalmatlanságért és meghajolnak. Ez sok PP-t jelent, készítsd a kamerát. Ezután csatlakoznak hozzád, és már adhatsz is a kezükbe fegyvert. A lenti WC-ig kell eljutni, és onnan már csak a raktárhoz. Fent az irányítóteremben fotózd le őket.

SHADOW OF THE NORTH PLAZA (TÚLÉLŐ - DAVID)

Ottis látott egy férfit, aki riadtan menekült a supermarketből. A North plázába vagy a Wonderful plázán vagy a parkon át juthatsz el. Nem lesz egyszerű menet, így ha nem nagyon akar sikerülni, akkor csak fejlettebb szinten essél neki újra. Egy idős férfi találsz az egyik átépítés alatt álló részlegben. Állítása szerint egy őrült pszichopata miatt sebesült meg, aki a supermarketben garázdálkodik. A férfi alaposan bespájzolt élelmiszerből, így a mentőakció előtt be tudsz itt is spájzolni. Találsz itt némi fegyvert is, pl. egy hasznos szögbelövőpisztolyt. Ezután vegyél egy nagy levegőt, karold át a férfit, és vezesd ki. Itt már érdemes lesz azt a másik rövidítést használni, amit legfelül említettem. Nézd meg a térképet. Mindössze meg kerülni a kis tömböt, és máris eljutsz ahhoz a szűk folyosóhoz, amely a Wonderful plázába vezet. Ez leginkább azért előnyös, mert viszonylag kevés rajta a zombi, és itt jól lehet közöttük szlalomozni. Ott az első bejáratnál gyere ki még az emeleten a Wonderful plázánál, a túloldalt gyere le a lépcsőn, és innen már csak egy köpés a WC, majd a Paradise pláza mellékhelyiségéből kijövet irány a raktár. Fent mielőtt bemásznátok a szellőzőbe, engedd el Davidet, és mássz fel. A fickó magától utánad fog mászni. Ha kimentetted, fotózd le.

72 HOUR MODE - A MÁSODIK NAP

IMAGE IN THE MONITOR (KÖTELEZŐ KÜLDETÉS)

Legyél pontban reggel 6-ra (max pár perc eltéréssel) az irányítóteremben! Jessie valamit észrevesz a monitoron. Egy fickó láthatóan elkapta a professzort és el akarja hurcolni valahová. Minden bizonnyal Carlito lesz az. Brad azonnal elindul, segítened kell neki. Közben elmesélik, hogy valaki előzőleg felhívta őket, hogy gond van itt a városban, talán pont Carlito volt az ...

A bejátszás után maga a játék ajánlja fel a mentést.

RESCUE THE PROFESSOR (KÖTELEZŐ KÜLDETÉS - BOSS HARC - CARLITO 2)

Na most aztán kőkeményen cuccolj be, és készülj fel az első igazán nehéz boss harcra. Ha nagyon nem akarna sikerülni, itt van az a pont, ahol sajnos érdemes menteni, és az egész játékot újra kezdeni. Amire szükséged lesz, az legalább 2, de inkább 3 lőfegyver, valamint elegendő élelem. Ha gondolod, előzőleg szerezhetsz egy szögbelövőpisztolyt a North plázában. Végre megnyílik a harmadik rövidítés is, felemelkedik a vasrács az Entrance és a Paradise pláza között, úgyhogy mehetsz is rögtön arra.

A helyszínre érve óvatosan körbenézel, mikor Brad hirtelen elkap hátulról, és a földre ránt, nehogy Carlito eltaláljon, aki közben fentről lövöldözik sniperrel. Hátulról felétek lopózik egy zombi, de mikor rátok támadna, Carlito szétloccsantja a fejét spéci sniperével, demonstrálva ezzel az erejét.

Frank közben észreveszi a professzort is, aki a pláza bejáratánál van összekötözve, és ha nem siettek, hamarosan zombiélelem lesz belőle. Brad előreszalad, te pedig próbáld meg fedezni. Szaladj fel a jobb oldali mozgólépcsőn, így míg Brad

jobbról, te balról megkerülve támadj Carlito-ra. Becélozhatod egy üzletből is, ám ennél hatásosabb, ha az oszlopok között megbújva mögé kerülsz. Ha előre-hátra kell nézelődni közted és Brad között, nyilván sokkal nehezebb dolga lesz. Piszkosul jól céloz, és jó gyorsan lő. Megütni semmi értelme, mert a 10-szerést kapod sajnos vissza, ha közel merészkedsz. A legjobb alternatíva, ha teli tárral a fedezék mögül egy határozott mozdulattal előbújsz, és úgy kezded el sorozni, hogy nem engeded lőni, de közben minden lövésed betalál. Így Brad segítségével 2 pisztoly is elegendő, ha viszont vaktában lövöldözöl, hamar elfogy a muníció és az élelmiszer is. ha van szögbelövő pisztolyod, az talán még alkalmasabb is, ugyanis jó sok „töltény" van benne, és boss harcoknál ugyanannyit számít lövésenként, mint egy rendes fegyver. A harc közben idő re megy, ugyanis a professzor élete a tét, valamint természetesen figyelned kell Brad életerejére is, tehát nem vonhatod ki magadat a küzdelem alól, mert egyedül hamar kivégzi őt Carlito. (Ne felejtsd el harc közben lekapni kameráddal.)

Ha sikerült a bejátszásban Carlito combon lövi Bradet, mire Frank előretámad, és eltalálja Carlitot, de annak sikerül elmenekülnie. Kiszabadítják a professzort, de el van kábítva, így cipelni kell. Bard azonban lőtt combbal örül, ha egymaga vissza tud bicegni, így a professzort Franknek kell a hátán visszavinnie az irányítóterembe.

Adj hálát az égnek, hogy ez most csak egy bejátszás formájában történt meg, főleg egy ilyen boss harc után. A professzort ellátják, de még sok idő, míg magához tér. Brad állapota közben egyre romlik, és sürgősen szükség lesz orvosságra, úgyhogy szépen készülj fel egy kemény versenyfutásra az idővel, méghozzá egy talán még az előbbinél is nehezebb küldetés formájában ...

folyt. köv.

Krisz
rajkrisz@freemail.hus

PLAYSTATION 3 KÓDOK TIPPEK ÉS CSALÁSOK

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Kódok:
Pauzáld le a játékot, és add be a kódokat.
Tartsd lenyomva az L2-t, majd gyorsan nyomd meg kétszer az L1-et, és egyszer az R1-et. Most engedd fel az L2-t, majd tartsd lenyomva az R2-t és gyorsan nyomd le kétszer az R1-et, majd egyszer az L1-et – Támadás erősítése és fegyverek tuningolása

Tartsd lenyomva az L2-t, majd gyorsan nyomd meg a Négyzetet, kétszer a Háromszöget, majd egyszer a Négyzetet. Most engedd fel az L2-t, majd tartsd lenyomva az R2-t és gyorsan nyomd le a Háromszöget, kétszer a Négyzetet, és egyszer a Háromszöget – Sérthetetlenség megnyitása

Címképernyő kódok:
A címképernyőn tartsd lenyomva az L2+R2-t, majd add be az alábbi kódot.
Négyzet, L1, R1, Háromszög, Háromszög, R1, L1, Négyzet – Minden Campaign küldetés és repülő megnyitása

CALL OF DUTY 3

Szintválasztás:
Tartsd lenyomva a Select gombot a Chapter képernyőn, és add be a kódot:
Jobb, Jobb, Bal, Bal, Négyzet, Négyzet – Minden szint megnyitása

DEF JAM: ICON

Kódok:
A címképernyőn (ahol a Press start felirat van):
Le, Kör, X, Jobb – „Yung Joc - It's Going Down" megnyitása
Le, Kör, X, Jobb – Fat Joe megnyitása

FIGHT NIGHT ROUND 3

Minden színhely megnyitása:
Válaszd ki a Create Champet, és változtasd az első nevet NEWVIEW-ra.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Jogar és Minirakéta megnyitása:
Menj a Cheat menübe a játékon belül, majd írd be az alábbi kódot.
10E6CUSTOMER – Jogar és Minirakéta megnyitása

Vulkán és Lángszóró megnyitása:
Menj az Options-ön belül a Cheat menübe, majd írd be az alábbi kódot a megfelelő helyre.
5FINGERDISCOUNT – Vulkán és Lángszóró megnyitása

GENJI: DAYS OF THE BLADE

Movie Viewer és Sound Test megnyitása:
Teljesítsd a játékot normál nehézségi fokozaton, hogy megnyisd a Movie Viewert és a Sound Testet az Extras menüben a címképernyőn.

MADDEN NFL 07

Kódok:
B57QLU – 225-ös '58 Colts (arany)
1PL1FL – 226-os '66 Packers (arany)
MIE6WO – 227-es '68 Jets (arany)
CL2TOE – 228-as '70 Browns (arany)
NOEB7U – 229-es '72 Dolphins (arany)
YOOFLA – 230-as '74 Steelers (arany)
MOA11I – 231-es '76 Raiders (arany)
C8UM7U – 232-es '77 Broncos (arany)
VIU0O7 – 233-as '78 Dolphins (arany)
NLAPH3 – 234-es '80 Raiders (arany)
COAGI4 – 235-ös '81 Chargers (arany)
WL8BRI – 236-os '82 Redskins (arany)
H0EW71 – 237-es '83 Raiders (arany)
M1AM1E – 238-as '84 Dolphins (arany)
ZI8S2L – 240-es '86 Giants (arany)
SP2A8H – 241-es '88 49-es (arany)
5LAWO0 – Lame Duck kártya
XL7SP1 – Hibás szabad kártya
WROA0R – „QB bekapcsolva" célkártya
QOETO8 – 1985-ös Bears aranykártya
2L4TRO – 1990-es Eagles aranykártya
J1ETRI – 1991-es Lions aranykártya
W9UVI9 – 1992-es Cowboys aranykártya
DLA3I7 – 1993-as Bills aranykártya
DR7EST – 1994-es 49-es aranykártya
F8LUST – 1996-os Packers aranykártya
FIES95 – 1998-as Broncos aranykártya
S9OUSW – 1999-es Rams aranykártya
RLA9R7 – 220-as Super Bowl XLI (arany)
WRLUF8 – 221-es Super Bowl XLII (arany)
NIEV4A – 222-es Super Bowl XLIII (arany)
M5AB7L – 223-as Super Bowl XLIV (arany)
YI8P8U – 224-as Aloha Stadium (arany)

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K7

Cheat passwordok:
Menj az Enter Cheat Code képernyőre, és használd az alábbi kódokat, hogy megnyisd az alábbi cheateket és extrákat.
themick – Mickey Mantle hozzáadása (100 besorolás) a szabad ügynökökhöz
Black Sox – Minden cheat megnyitása, kivéve a „Topps" cheatet
Game On – Minden extra megnyitása
Derek Jeter – Minden cheat megnyitása a „Topps" baseball kártya cheaten kívül a in My Cheats-en belül
mightymick – Mighty Mick Topps cheat megnyitása
triplecrown – Triple Crown Topps cheat megnyitása
m4murder – Big Blast cheat megnyitása

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Extra cuccok megnyitása:
Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Start – Minden erő megnyitása (karakterválasztó képernyőn add be)
Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Fel, Jobb, Start – Minden képregény előlap megnyitása (a review képernyőn add be)
Le, Le, Le, Jobb, Jobb, Bal, Le, Start – Minden concept art megnyitása (a review képernyőn)
Fel, Le, Fel, Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Start – Isten mód (játék közben add be)
Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Le, Le, Fel, Start – Momentum feltöltése (játék közben add be)
Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Bal, Start – Minden karakter kód megnyitása (karakterválasztó képernyőnél add be)
Fel, Bal, Fel, Jobb, Le, Jobb – Szuper sebesség megnyitása (játék közben add be)
Bal, Jobb, Le, Le, Jobb, Bal, Start – Halál érintése (játék közben add be)
Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Start – Minden kosztüm megnyitása (karakterválasztó képernyőnél add be)
Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Fel, Le – Minden plakát megnyitása (a review képernyőn add be)
Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Start – Daredevil megnyitása
Fel, Bal, Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Jobb – 99-es szint megnyitása (Team menüben add be)
Fel, Fel, Fel, Bal, Jobb, Bal, Start – 100 extra kredit megnyitása (Team menünél add be)
Le, Bal, Bal, Fel, Jobb, Fel, Le, Bal, Start – Silver Surfer megnyitása
Fel, Bal, Bal, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Start – Minden videó megnyitása (a review képernyőn add be)
Fel, Jobb, Bal, Le, Fel, Jobb, Bal, Le, Start – Minden pálya megnyitása (Comic Mission menünél add be)

Speciális team konfigurációk:
Think Tanks (+15% életerő limit) – Dr. Strange, Mr. Fantastic, Pókember, Vasember
Fegyverspeciálsiták – Penge, Amerika Kapitány, Deadpool, Elektra, Nick Fury
X-Men – Kolosszus, Iceman, Vihar, Farkas
Légierő – Human Torch, Ms. Marvel, Vihar, Thor
Új bosszúállók (+5% ellenállás) – Amerika Kapitány, Luke Cage, Farkas, Pókember, Spider-Woman
Alternatív identitások megnyitása: Vasember – War Machine, Szellemlovas – Western, Spider-
Bosszúállók (+5% sebzés) – Amerika Kapitány, Thor, Vasember, Spider-Woman, Ms. Marvel

„Bad to the Bone" (velejéig romlott) csapat – Penge, Szellemlovas, Luke Cage, Farkas
Marvel
Klasszikus bosszúállók – Fekete Párduc, Amerika Kapitány, Vasember, Thor
Védelmezők – Dr. Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer
Sötét múlt – Penge, Elektra, Szellemlovas, Spider-Woman
Duplarandi – Fekete párduc, Láthatatlan nő (filmbeli név, Fantasztikus négyes), Mr. Fantastic, Vihar
Woman – Secret Wars, Ms. Marvel – Ventura, Thor – Beta Ray Bill
S.H.I.E.L.D. ügynökök – Amerika Kapitány, Nick Fury, Spider-Woman, Farkas
Bunyósok (+15%-os ütőképesség) – Dolog (filmbeli név), Amerika Kapitány, Luke Cage, Ms.
Agilis harcosok (10%-kal csekélyebb energiaveszteség küzdelemnél) – Pókember, Spider-Woman, Elektra, Deadpool
Fantasztikus négyes (20 életerő KO-nként) – Mr. Fantastic, Láthatatlan nő (filmbeli név, Fantasztikus négyes), Human Torch, Dolog (filmbeli név)
Femme Fatale (+5% sebzés) – Ms. Marvel, Vihar, Láthatatlan nő (filmbeli név, Fantasztikus négyes), Elektra, Spider-Woman
Flashback – Iceman Snowy formában, Amerika Kapitány WW2-ben, Daredevil eredetiben,
Orgyilkosok – Penge, Deadpool, Elektra, Farkas
Szellemlovas eredetiben, Vasember klasszikusban, eredeti Ms. Marvel, klasszikus Frakas
Harcművészek – Fekete Párduc, Amerika Kapitány, Daredevil, Moon Knight, Nick Fury
Marvel lovagok – Fekete Párduc, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Pókember, Moon Knight
Marvel királyság – Fekete Párduc, Dr. Strange, Thor, Vihar
Természet ereje (5% sebzés életerő növekedésként) – Thor, Vihar, Human Torch, Ice Man
Natural vezetők – Amerika Kapitány, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Vihar
Új Fantasztikus négyes – Szellemlovas, Luke Cage, Pókember, Farkas
Erő osztag (20 energia KO-nként) – Silver Surfer, Vasember, Ms. Marvel, Thor
Raven Ultimates (+6 test, ütés és fókusz képesség) – Deadpool, Kolosszus, Moon Knight, Dolog (filmbeli név)
Perzselők – Szellemlovas, Human Torch, Vihar, Thor
Supernaturals – Penge, Dr. Strange, Szellemlovas, Thor

Karakterek és játékmódok:
Szellemlovas megnyitása – Mentsd meg a Szellemlovast Mephisto-tól a második felvonásban
Daredevil megnyitása – Gyűjts be az elszórt Daredevil akciófigurákat különböző pályákon
Hard mód megnyitása – Teljesítsd a játékot normál módon
Nick Fury megnyitása – Teljesítsd a játékot könnyű vagy normál fokozaton
Dr. Strange megnyitása – Mentsd meg Dr. Strange-et Mandrintól az első felvonásban
Silver Surfer megnyitása – Teljesítsd az összes Comic Book küldetést
Fekete Párduc megnyitása – Gyűjts be az elszórt Fekete Párduc akciófigurákat különböző pályákon
Penge megnyitása – Játssz a Crane Game-el Murder Worldben

MOTORSTORM

Legyél a leggyorsabb a startnál:
Ez csak ATV-kkel (Quadokkal) működik, legalábbis a teszt alapján. A startnál nyomjad csutkáig a gázt, miközben lenyomva tartod a (D-pad) Le gombot. Észre fogod venni, hogy nagyságrendekkel gyorsabban fogsz kilőni, és pillanatok alatt az első helyen találod magadat. Hogy igazán lásd a különbséget,nyomj egy restartot , és most nézd meg milyen egy normális start, a (D-pad) Le nyomva tartása nélkül.

Mocsok eltüntetése a képernyőről:
Ha versenyzel, néha kosz és sár rakodik a képernyőre. Ha gyorsan meg akarsz tőle szabadulni, egyszerűen nézz hátra, majd újra előre. (Jó gyorsan csináld, mert közben figyelned is kell az útra!).

Megjegyzés: Belsőnézetben nem működik.
Extra Boost:
Ha nehezedre esik nyerni egy versenyen, mert az utolsó percben mindig megelőznek, hiába is vezetsz végig, pl. az egyik vetélytárs csak azért is kiszemel magának, és az első hibánál lehagy, akkor érdemes egy trükköt kipróbálnod. A boostolás nagyságrendekkel megdobja a sebességedet, de ugyebár csak korlátolt mértékben lehet használni, különben felrobban a kocsi. Ha azonban a végső határig eltolod, és a cél előtt sem fogod vissza magadat, akkor ezzel egy extra boostot nyersz, ugyanis a robbanás pont a célvonalon túlra fog repíteni.
Megjegyzés: Ez kockázatos módszer, ugyanis ha rosszul számolod ki, a lendület nem repít át a célvonalon, és az első helyezésből könnyen ötödik lehet, vagy még rosszabb, mert ki kell várni a regenerálódási időt, és ezalatt sorra lehagynak.

Éles kanyarokhoz:
Ez a trükk állítólag sokat segít éles kanyarok bevételénél. Tartsd lenyomva a Kört, vagyis a kéziféket, és röviddel az aktuális kanyar előtt fordulj be, majd nyomd meg az R2 és X (gáz és boost)gombokat, ha már eléggé befordultál, hogy kilőj. Így sokkal hatékonyabban tudod bevenni az éles kanyarokat.

Végtelen boost:
Mindig vidd el a boostot egészen a vörös határig, majd ahelyett, hogy nyomva tartanád az X-et, mindig tartsd a közel maximum határ előtt, vagy még jobb, „nyomkodd" az X-et folyamatos nyomtartás helyett. Nem lesz olyan hatékony, mint a rendes boost, de mégis gyorsabb leszel, mint normál esetben, méghozzá anélkül, hogy túllépnéd a maximum határt.

Hatékonyabb Sixaxis használat:
Ha magad felé fordítod a Sixaxis kontrollert, mint egy kormányt, akkor sokkal hatékonyabban reagál majd a balra-jobbra tekerésekre.

NBA 07

Extra szerelések:
JKL846ETK5 – Charlotte Bobcats másodlagos road szerelése
5F89RE3H8G – East All-star szerelés
EL2E3T8H58 – Hornet's Valentine's Day szerelés
NB79D965D2 – New Jersey Nets másodlagos road szerelés
228GG7585G – Utah Jazz másodlagos road szerelés
PL5285F37F – Washington Wizards másodlagos road szerelés
2H5E89EH8C – West All-star szerelés

NBA STREET HOMECOURT

Megnyitható csapatok és helyszínek:
menj a főmenübe, és nyomd meg az R1+L1-et, mielőtt beadod a kódokat. Valahányszor bekapcsolod a játékot, újra be kell adnod a kódot, ha azt akarod, hogy érvényben maradjon.
Fel, Jobb, Le, Bal – Minden helyszín megnyitása
Bal, Jobb, Bal, Jobb – Minden csapat megnyitása

Megnyithat bónuszok:
Jordan 9.5 Team – Nyerj meg 5 Pick Up játékot
Jordan 9.5 Team – Nyerj meg 5 trükkcsatát
Jordan Hoops Lo – Nyerj meg 15 Pick Up játékot
Jordan Hoops Lo – Nyerj meg 15 trükkcsatát
Jordan Laney 23 – Nyerj meg 30 Pick Up játékot
Jordan Show Em Lo – Nyerj meg 30 trükkcsatát

NEED FOR SPEED CARBON

Kódok:
Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Négyzet, Háromszög – 10K Booster megnyitása
Le, Fel, Fel, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Négyzet – Végtelen csapat töltet megnyitása
Bal, Fel, Bal, Le, Bal, Le, Jobb, Négyzet – Végtelen nitró megnyitása
Le, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Négyzet – Végtelen SpeedBreaker megnyitása
Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet – Logo Vinyl megnyitása
fel, Fel, Le, Le, Le, Le, Fel, Négyzet – Speciális Logo Vinyl megnyitása

Megnyitható kocsik:
Aston Martin DB9 (Exotic sorozat) kocsi megnyitása – Győzd el Wolfot a Boss Battle módban
Colin kocsi megnyitása – Győzd le Wolfot vagy TFK-t
Dodge Charger RT Classic (Muscle sorozat) kocsi megnyitása – Győzd le le a 21st Muscle Car bandát
Jaguar XK 2007 (Exotic sorozat) kocsi megnyitása – Teljesítsd a 3 Turf War versenyt
Mazda RX7 (Tuner sorozat) kocsi megnyitása – Győzd le Kenjit a Boss Battle módban
Nikki kocsi megnyitása – Győzd le mind a három kezdő bosst
Nissan 240SX (Tuner sorozat) kocsi megnyitása – Teljesítsd mind a 3 Checkpoint kihívást
Sal kocsi megnyitása – Teljesíts minimum 4 versenyt
Samson kocsi megnyitása – Győzd le Angie-t vagy a 21st Street bandát
Yumi kocsi megnyitása – Győzd le Kenjit vagy Bushido-t

RESISTANCE: FALL OF MAN

Csontvázas Black Ops kosztüm megnyitása:
Hogy megszerezd ez a kosztümöt a multiplayer módban, teljesítsd a játékot Superhuman nehézségi szinten, és szerezd meg az összes skill pontot.

Erősebb nehézségi szint:
A Superhuman nehézségi szint megnyitásához teljesítsd a játékot.

Díjak:
Az alábbi díjakat adott számú skill pont, vagy egy konkrét feladat teljesítése után kapod meg.
Clank hátizsákok megnyitása – Szerezz 100 skill pontot
1-es Concept Art csomag megnyitása – Szerezz 10 skill pontot
2-es Concept Art csomag megnyitása – Szerezz 20 skill pontot
Flip szintek megnyitása – Szerezz 70 skill pontot
Movie Player megnyitása – Teljesítsd a játékot
Mechanic külső (multiplayer mód) megnyitása – Szerezz 126 skill pontot
Soldier külső (multiplayer mód) megnyitása – Teljesítsd a játékot Superhuman nehézségi szinten.
Hatalmas kulcs megnyitása – Szerezz 40 skill pontot

Skill pontok megszerzése:
„20th Sentry" – Kerüld el a lézeraknákat
„A New Kind of Sourdough" – Ölj meg minden ellenséget a kávéházban az árkással a Bristol küldetésben (Evacuation)
„Acupuncture Is Cheaper" – Ölj meg egyszerre 3 ellenséget a sünnel
„Break'in The Law" – Semmisítsd meg a reaktort a Tower szinten az L209 LAARK használata nélkül
„Chicks Dig Eyestrain" – Szerezz 20 felderítő jelentést
„Chimera Pate" – Nyomj össze ellenfelet Yorkban a tankkal
„Don't Worry, Insurance Has It Covered" – Törd el a Chimeran dobozt a 30-as szinten
„Fast Like The Tortoise" – Ne sebesülj meg a Slipskulloktól London külvárosában
„Fetch" – Ölj meg gránáttal egy Howlert
„Gasping for Air" – Ölj meg 2 Hybridet egy szinten miután az összes tömlőjüket elválasztottad
„Homing Beacons" – Jelölj meg 4 Hybridet a Bullseye-al
„I Believe This Is Yours" – Kizárólag Chimeran fegyvert használj az ellenségek gyilkolására a 72-es szinten
„I Can See My House From Here!" – Ugorj legalább 50 métert a LU-P Lynxbe Cheddar Gorge-ban
„In 1 Ear, Out the Other" – Hajts végre 5 felövést az L23Fareye-al Nottinghamben
„In For a Penny" – Ölj meg 3 Hybridet egyetlen gránáttal
„Karma's a Bitch" – Ölj meg minden Chimera-t Bracknellben az eredeti fegyvereikkel
„Le Parkour" – Tisztíts meg minden terepet és háztetőt Thamesban 5 percen belül

„Leapin' Lizards" – Ne hagyd magad megsebesíteni Rollerektől London külvárosában
„Lightfoot" – Ne hagyd magad megsebesíteni aknáktól Manchesterben
„Lovely Parting Gifts" – Guggolj le 15 halott Hybrid felett
„Mechanical Thumbs" – Teljesítsd a játékot hard nehézségi fokozaton
„Mirror, Mirror" – Pusztíts el minden üvegtárgyat az adott szint mind a 3 részlegében
„Misplaced Aggression" – Robbants fel minden kocsit Somerset városi körzetében
„Next Speed Trap, 50 miles" – Teljesítsd a Somerset pályát 7 perc 45 másodpercen belül
„Nowhere to Hide" – Ölj meg 5 ellenfelet egy szinten, hogy a falon át szeded le őket az Augerrel
„One Eye Dog!" – Ölj meg egy Howler az L23 Fareye-al
„Passive Aggressive" – Ölj meg 4 Hybridet vagy Menialt fegyver nélkül (ütéssel)
„Personal Space Bubble" – Ne hagyd, hogy egyetlen Menial is elkapjon a 30-as szinten
„Pint in One Hand, Darts in the Other" – Lődd ki a 4 dartboard központját a Fareye használatával a Bristol küldetésben (Evacuation)
„Reading Is Fun!" – Szerezz 10 felderítő jelentést
„Return to Sender" – Lőj le 5 Angel által feléd hajított tárgyat, mielőtt azok elérnek a Tower küldetésekben
„Supersonic Meat Cubes" – Ölj meg 3 Leapert egy Frag gránáttal
„Tag, You're It" – Ölj meg 5 ellenfelet a Bullseye-al 30 másodpercen belül
„They Came From Behind" – Rohanj le több, mint 3 Hybridet hátramenetben vezetve
„This Is My House" – Ne engedd, hogy a Chimera-k több mint 10 másodpercig álljanak a mining platformon Bracknellben
„This is My Rifle, This is My Gun" – Öld meg a Stalkert a Manchester Traffic Circle-ben kizárólag M5A2-est használva
„Too Many Secrets" – Szerezz meg az összes felderítő jelentést
„Turrets" – Használd a Chimeran Sentry fegyvert 6 legyilkolt ellenfél erejéig
„Twirly-Whirly" – Ölj meg 5 Menialt Bullseye kelepcével
„Vanilla Only, Please" – Teljesíts a Tower küldetést (Last Hope) anélkül hogy alternatív fegyvert vagy gránátot használnál
„We've Lost the Security Deposit Anyway" – Törj el 10 orvosi lámpát
„What Would Hale Do?" – Ölj meg egy Angelt kizárólag puska használatával a Tower küldetéseken belül
„Why Are These Candles Screaming?" – Ölj meg 8 Hybridet tűzzel 20 másodpercen belül

Katonamedálok:
Az alábbi katonamedálokat az online multiplayer módban nyithatod meg, majd ezután a character stats képernyőn tekintheted meg őket az L1/R1-el.
Assassin katonamedál megnyitása – Ölj meg zsinórban 20 ellenfelet anélkül, hogy meghalnál
Auger Marksman katonamedál megnyitása – Ölj meg 100 ellenfelet az Augerrel
Base Defender katonamedál megnyitása – Érj el 2000 defenzív gyilkolást az összes játékmódban
BBQ Chef katonamedál megnyitása – Ölj meg 100 ellenfelet az L11-2 Dragonnal
Elite Soldier katonamedál megnyitása – Ölj meg zsinórban 10 ellenfelet anélkül, hogy meghalnál
Fanatic katonamedál megnyitása – Vegyél részt 1000 online meccsben
Fry Cook katonamedál megnyitása – Öl meg 100 ellenfelet a robbanó nyíllal
Ghost katonamedál megnyitása – Érj el 100 csendes gyilkolást
Going Commando katonamedál megnyitása – Zsákmányolj 100 node-ot vagy flaget
Grenadier katonamedál megnyitása – Ölj meg 100 ellenfelet gránáttal
Heavy Weapons Expert katonamedál megnyitása – Ölj meg 100 ellenfelet rakétával
Helping Hand katonamedál megnyitása – Érj el 100 assist ölést
Hero katonamedál megnyitása – Játssz 200 rangos meccset és legyél első 60 alkalommal
Insomniac katonamedál megnyitása – Vegyél részt 5000 online meccsen
Legend katonamedál megnyitása – Játssz 300 rangos meccset és legyél első 100 alkalommal
Marksman katonamedál megnyitása – Ölj meg 100 ellenfelet az M5A2 Carbine-nal
Martial Artist katonamedál megnyitása – Ölj 30 alkalommal ütéssel
Nathan Hale katonamedál megnyitása – Teljesítsd a single player játékot
Ninja katonamedál megnyitása – Ölj 60 alkalommal ütéssel
Precise Shot katonamedál megnyitása – Teljesíts 10 meccset minimum 85 %-on pontossággal (Accuracy)
Professional katonamedál megnyitása – Érj el minimum 100 fejlövést
Reclaimer katonamedál megnyitása – Zsákmányolj vissza 100 node-ot vagy flaget
Savant katonamedál megnyitása – Játssz 100 rangos meccset és legyél első 30 alkalommal
Sharpshooter katonamedál megnyitása – Ölj meg 100 ellenfelet az L23 Fareye-al
Shotgunner katonamedál megnyitása – Ölj meg 100 ellenfelet a rossmore 236-al
Tagger katonamedál megnyitása – Ölj meg 100 ellenfelet a Bullseye-al
Unerring Aim katonamedál megnyitása – Teljesíts 20 meccset minimum 85 %-on pontossággal (Accuracy)
Up Your Arsenal katonamedál megnyitása – Ölj 100 alkalommal minden fegyverrel

Megnyitható online kosztümök:
Ezeket a szereléseket online módban lehet használni. A megnyitásukhoz különböző feltételek vannak kötve a campaign módban. Az egyetlen kivétel a Cloven ruha. Azt a „myresistance.net"-re regisztrálva nyithatod meg.
Black Ops ruha megnyitása – Teljesítsd a Campaign módot Superhuman nehézségi szinten
Cloven ruha megnyitása – Regisztrálj a „myresistance.net"-re, menj a profile-ba, az online kód előre meg van adva
Mechanic ruha megnyitása – Szerezd meg az összes skill pontot a Campaign módban

Megnyitható fegyverek:
Ezek a fegyverek a Campaign mód egyszeri teljesítése után nyílnak meg, tetszőleges nehézségi szinten. A következő nekifutásnál lesznek elérhetőek.
Arc Charger fegyver megnyitása – Teljesítsd a játékot legalább egyszer tetszőleges nehézségi szinten
Backlash Grenade fegyver megnyitása – Teljesítsd a játékot legalább egyszer tetszőleges nehézségi szinten
L11-2 Dragon fegyver megnyitása – Teljesítsd a játékot legalább egyszer tetszőleges nehézségi szinten
Reaper fegyver megnyitása – Teljesítsd a játékot legalább egyszer tetszőleges nehézségi szinten
Splitter fegyver megnyitása – Teljesítsd a játékot legalább egyszer tetszőleges nehézségi szinten

RIDGE RACER 7

Megnyitható extrák:
Az alábbi extrák adott számú gyártó pontokkal érhetőek el.
Automata rakéta startrendszer megnyitása – Szerezz 100 pontot a Zolgear gyártónak
Ütközés csökkentő megnyitása – Szerezz 100 pontot az összes gumi és felfüggesztő gyártóval
Down Force irányítórendszer megnyitása – Szerezz 100 pontot a Bosconian gyártóval
100-as nitró tank megnyitása – Szerezz 100 pontot az összes nitró gyártónak
Over Limit startrendszer megnyitása – Szerezz 100 pontot az összes motortuning gyártóval
Kétszeres díjpénz megnyitása – Szerezz 100 pontot az összes gyártóval
Verseny adat analizátor megnyitása – Szerezz 100 pontot a Galaxian gyártóval
SS Booster megnyitása – Szerezz 100 pontot az Arkbird gyártóval
SS törlő megnyitása – Szerezz 100 pontot a külső szett gyártókkal

Gép gyártó bónuszok:
Szerezz gyártópontokat úgy, hogy minden kereskedő gépét kipróbálod. 10 és 20 %-os diszkont áras és régi gépeket nyithatsz meg, ha 100 gyártópontot szerzel az adott cégtől.
10 és 20 %-os diszkont áras és speciális Assoluto gépek megnyitása – Szerezz 100 gyártópontot az Assoluto-val
10 és 20 %-os diszkont áras és speciális Danver gépek megnyitása – Szerezz 100 gyártópontot a Danverrel
10 és 20 %-os diszkont áras és speciális Gnade gépek megnyitása – Szerezz 100 gyártópontot a Gnade-el
10 és 20 %-os diszkont áras és speciális Himmel gépek megnyitása – Szerezz 100 gyártópontot a Himmellel
10 és 20 %-os diszkont áras és speciális Kamata gépek megnyitása – Szerezz 100 gyártópontot a Kamatával
10 és 20 %-os diszkont áras és speciális Namco gépek megnyitása – Szerezz 100 gyártópontot a Namco-val
10 és 20 %-os diszkont áras és speciális SinseongMotors gépek megnyitása – Szerezz 100 gyártópontot az SinseongMotors-al
10 és 20 %-os diszkont áras és speciális Soldat gépek megnyitása – Szerezz 100 gyártópontot a Soldattal
10 és 20 %-os diszkont áras és speciális Terrazi gépek megnyitása – Szerezz 100 gyártópontot a Terrazival

SONIC THE HEDGEHOG

Utolsó epizód:
Hogy megnyisd az utolsó epizódot, teljesítsd a Sonic, a Silver, és a Shadow epizódot.

Extras menü megnyitása:
Teljesítsd a Sonic, Shadow és Silver sztorikat is 100 %-ra, hoyg megnyisd az Extras menüt a főmenüben.
Audio Room megnyitása – Teljesítsd a Sonic, a Shadow és(!) a Silver sztorit 100 %-ra
Theater Room megnyitása – Teljesítsd a Sonic, a Shadow vagy(!) a Silver sztorit 100 %-ra

Megnyitható karakterek:
Teljesítsd az alábbi feltételeket a Sonic sztori módban, hogy megnyisd Shadow és Silver sztorijait.
Shadow the Hedgehog karakter megnyitása – Teljesítsd a „Crisis City"-t Sonic-kal
Silver the Hedgehog karakter megnyitása – Teljesítsd a „Silver the Hedgehog" Boss Battle-t Sonic-kal

THE GODFATHER: THE DON'S EDITION

Kódok:
A Pause menüben kell beadni őket. A kódok csak 5 percenként működnek, de végtelen alkalommal használhatóak. Amennyiben szorult helyzetbe kerülnénk, nyugodtan tegyük félre a kontrollert, és közben a Pause képernyőn várakozva is eltölthetjük az 5 percet.
Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, L3 – 5.000 dollár megnyitása
Háromszög, Bal, Háromszög, Jobb, Négyzet, R3 – Maximális muníció
Bal, Négyzet, Jobb, Háromszög, Jobb, L3 – Maximális életerő

TIGER WOODS PGA TOUR 07

EA Black Series klubbok megnyitása:
Teljesítsd a játékot 100 %-ra, hogy megszerezd az EA Black Series klubbokat.

TONY HAWK'S PROJECT 8

Passwordok:
Nyisd meg a password képernyőt az options menüben és add be az alábbi kódok bármelyikét.
shescaresme – Nagy ingatlanügynök
hohohosoi – Christian Hosoi
militarymen – Ezredes és biztonsági őr
strangefellows – Apa és Skater Jam kölyök
drinkup – Maximális Air érték
enterandwin – Grim Reaper
birdhouse – Inkblot Deck

notmono – Jason Lee
mixitup – Kevin Staab
manineedadate – Kabalaállat
needaride – Legjobb deszkák
wearelosers – Nerd
themedia – Fényképész és operatőr
plus44 – Játssz Travis Barkerként a Plus 44-ből
sellsellsell – Nyeszlett karakter és államügynök
yougotitall – Speciális trükkök megnyitása a Skate Shopban
hatedandproud – Vans No Skool Gothic cipők
suckstobebad – Zombi karakter

Karakterek megnyitása:
Bam Margera megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Beaver Mascot megnyitása – Nyisd meg a High Schoolt
Bob Burnquist megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Bum megnyitása – Nyisd meg a Car Factory-t
Daewon Song megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Dustin Dolin megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Filmes megnyitása – Nyisd meg a High Schoolt
Jason Lee megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Lyn-z Adams Hawkins megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Mike Valley megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Nyjah Huston megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Paul Rodriguez megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Fényképész megnyitása – Nyisd meg a boltokat
Államügynök megnyitása – Nyisd meg a Downtownt
Rodney Mullen megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Ryan Sheckler megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Biztonsági őr megnyitása – Nyisd meg a School szintet
Stevie Williams megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Travis Barker megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et
Zombi karakter megnyitása – Teljesítsd a hozzátartozó Pro Challenge-et

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

PSP KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

CHILI CON CARNAGE

Profil kód:
Csinálj egy új profilt, és add meg a következő nevet.
ERNESTO – Sérthetetlenség megnyitása

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

Kódok:
Fel, Fel, Fel, Háromszög, Háromszög, Kör, L, R – 100%-os MP
Fel, Fel, Fel, Négyzet, Négyzet, Háromszög, R, L – 25%-os MP
Fel, Fel, Fel, Kör, Kör, X, L, R – 50%-os MP
Fel, Fel, Fel, X, X, Négyzet, R, L – 75%-os MP
L1, R1, L1, R1, Bal, Kör, Fel, X – Minden kocsi fekete
Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet, Négyzet, L1, R1 – Páncél
Fel, Fel, Jobb, Bal, Háromszög, Kör, Kör, Négyzet – Kocsik kikerülnek
Jobb, Fel, Bal, Le, Háromszög, Háromszög, L1, R1 – Krómozott kocsik
Bal, Le, R1, L1, Jobb, Fel, Bal, X – Tiszta idő
Jobb, Jobb, Kör, Kör, L1, R1, Le, X Öngyilkosság
L1, R1, R1, Bal, Jobb, Négyzet, Le, R1 – Minden kocsi megsemmisül
R1, L1, L1, Le, Fel, X, Le, L1 – Gyorsabb óra
Bal, Bal, R1, R1, Fel, Háromszög, Le, X – Gyorsabb játékmenet
Bal, Le, Háromszög, X, Jobb, Fel, Bal, L1 – Ködös idő
Fel, Le, Bal, Jobb, X, X, L1, R1 – Extra 250.000 dollár
Jobb, L1, Le, L1, Kör, Fel, L1, Négyzet – Fickók követnek
Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Kör, L1, R1 – Életerő
Fel, Jobb, Háromszög, Háromszög, Le, Bal, X, X – Alacsonyabb körözöttségi szint
Le, Fel, Jobb, L1, L1, Négyzet, Fel, L1 – Legközelebbi Ped a te kocsidba száll (csak a jármű belsejében működik)
Bal, Le, L1, R1, Jobb, Fel, Bal, Négyzet – Felhős időjárás
Le, Háromszög, Fel, X, L1, R1, L1, R1 – Pedek neked esnek
Fel, L1, Le, R1, Bal, Kör, Jobb, Háromszög – Pedeknek van fegyvere
R1, L1, L1, Le, Bal, Kör, Le, L1 – Ped felkelés
Le, Bal, Fel, L1, R1, Háromszög, Kör, X – Tökéletes húzóerő (Nyomd meg a Le iránygombot, hogy ugorj a kocsikban)
Bal, Le, L1, R1, Jobb, Fel, Bal, Háromszög – Esős időjárás
Fel, Jobb, Négyzet, Négyzet, Le, Bal, Kör, Kör – Körözöttségi szint emelése
Bal, Bal, Kör, Kör, Le, Fel, Háromszög, X – Lassabb játékmenet
Fel, L1, Le, R1, Bal, L1, Jobb, R1 – Spawn Rhino
Le, Fel, Jobb, Háromszög, L1, Háromszög, L1, Háromszög – Spawn Trashmaster
Bal, Le, R1, L1, Jobb, Fel, Bal, Kör – Napos idő
Négyzet, Négyzet, Négyzet, L1, L1, R1, Bal, Jobb – Upside Down mód 1
Bal, Bal, Bal, R1, R1, L1, Jobb, Bal – Upside Down mód 2
Bal, Jobb, X, Fel, Le, Négyzet, Bal, Jobb – Fegyver szett 1
Bal, Jobb, Négyzet, Fel, Le, Háromszög, Bal, Jobb – Fegyver szett 2
Bal, Jobb, Háromszög, Fel, Le, Kör, Bal, Jobb – Fegyver szett 3

Megnyitható extrák a küldetésekben:
Golyóálló üzleti járgányok megnyitása – Foglalj el 30 üzletet
Extra páncél megnyitása – Teljesíts 15 szintet a Vigilante mellékküldetésekből
Tűzálló cucc megnyitása – Teljesíts 15 szintet a fire engine 'firefighter' mellékküldetésekből
Szabad „N" Spray használat megnyitása – Szállíts le 32 kocsit a civil „Asset Forfeiture Impound" Yardra
Végtelen sprint megnyitása – Teljesíts 15 szintet az ambulance 'paramedic' mellékküldetésekből
Maximum életerő növelése – Teljesíts 15 szintet az air ambulance mellékküldetésekből
Sosem fáradsz el úszás közben – Teljesíts 15 szintet a beach patrol mellékküldetésekből
Taxi Jump – Teljesíts vagy 50 fuvart, vagy szerezz 5.000 dollárt a fuvarokkal

Díjak a rejtett ballonokért:
Találd meg és pukkassz ki adott számú ballont, hogy fegyvereket a safe house-ban.
AK-47-es fegyver megnyitása – Találj meg és pukkassz ki 50 ballont
Páncél megnyitása – Találj meg és pukkassz ki 60 ballont
Equalizer (pisztoly távcsővel) fegyver megnyitása – Találj meg és pukkassz ki 80 ballont
Lángszóró megnyitása – Találj meg és pukkassz ki 70 ballont
M249 gépfegyver megnyitása – Találj meg és pukkassz ki 99 ballont
Molotov koktél megnyitása – Találj meg és pukkassz ki 40 ballont
Pisztoly megnyitása – Találj meg és pukkassz ki 10 ballont
Scorpion (SMG)fegyver megnyitása – Találj meg és pukkassz ki 20 ballont
Sniper Rifle fegyver megnyitása – Találj meg és pukkassz ki 90 ballont
Stubby Shotgun fegyver megnyitása – Találj meg és pukkassz ki 30 ballont

JUSTICE LEAGUE HEROES

Kódok:
Add be az alábbi kódokat a Pause menüben, amíg lenyomva tartod az L+R-t.
Fel, Fel, Le, Le – 20 Szabad pajzs
Bal, Jobb, Bal, Jobb – 25extra boost
Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel – Sérthetetlenség
Jobb, Le, Jobb, Le – Maximális képességek
Le, Le, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal, Bal – Végtelen energia
Le, Bal, Fel, Jobb – Mindent megnyit

LUMINES II

Addicionális karakterek megnyitása:
Eső három Time Attack karakter megnyitása (3 karakter) – Teljesítsd a Time Attack 60s-t S+ ranggal
Második három Time Attack karakter megnyitása (3 karakter) – Teljesítsd a Time Attack 180s-t S+ ranggal
Harmadik három Time Attack karakter megnyitása (3 karakter) – Teljesítsd a Time Attack 300s-t S+ ranggal
CPU Mode karakterek megnyitása (10 karakter) – Verj meg egy CPU karaktert
Final three Time Attack karakterek megnyitása (3 karakter) – Teljesítsd a Time Attack 600s-t S+ ranggal
Skin Edit mód karakterek megnyitása (2 karakter) – Teljesítsd a Skin Edit-single lapot S ranggal

Speciális hátterek megnyitása:
„45 Degrees", „Please return my CD" skinek megnyitása – Teljesítsd a Challenge mód 1-2 lapját „S" értékeléssel
„Chinese Restaurant" skin megnyitása – Érd el a 10 órás játékidőt
„Fanatic", „SLIPPING" skinek megnyitása – Teljesítsd a Challenge mód 1 és 2 lapját „A" értékeléssel
„Machine Interface", „BRASH" skinek megnyitása – Teljesítsd a Mission módokat very hardon (31-50-es küldetések)
„Manager class",„Elect.M.G.R" skinek megnyitása – Teljesítsd a Puzzle módokat easy-n (71-100-as puzzle-ök)
„Mekong skin megnyitása – Teljesítsd a Puzzle módot hardon (41-70-es puzzle-ök)
„Neodimium" skin megnyitása – Teljesíts 1 lapot a Challenge mód Enduro-ból
„Prime Factor" skin megnyitása – Teljesítsd a Puzzle módot easy-n (1-40-es puzzle-ök)
„The spy loves me" skin megnyitása – Teljesítsd a Mission módot hardon (16-30-as küldetések)
„Tin Toy", „RODENT" skinek megnyitása – Teljesítsd az 1 és 2 lapokat a Challenge módból B értékeléssel
„Water, Flower & Lights" skin megnyitása – Teljesítsd a Mission módot easy-n (1-15-ös küldetések)
„Xop" skin megnyitása – Érd el a 20 órás játékidőt

VS CPU skinek és karakterek:
Ha játszol a VS CPU móddal, akkor egyes szintek teljesítésénél az alábbi karakterekkel és skinekkel jutalmaz meg téged a játék.
„Auto Mobile Industry" skin és kerék karakter megnyitása – Teljesítsd a VS CPU mód 2-es körét
„Go to a toy town" skin és robot karakter megnyitása – Teljesítsd a VS CPU mód 7-es körét

„Japanese Form" skin és japán fickó karakter megnyitása – Teljesítsd a VS CPU mód 6-os körét
„MOON BEAM" skin és földönkívüli karakter megnyitása Alien Character – Teljesítsd a VS CPU mód 10-es körét
„NaHa!" skin és kínai sárkány karakter megnyitása – Teljesítsd a VS CPU mód 3-es körét
„Papa's ukelele" skin és Ukelele karakter megnyitása – Teljesítsd a VS CPU mód 9-es körét
„That savanna calls" skin és oroszlán karakter megnyitása – Teljesítsd a VS CPU mód 1-es körét
„The bird singing in the night" skin és Bubble gum kölyök karakter megnyitása – Teljesítsd a VS CPU mód 4-es körét
„The speed of light" skin és gitár isten karakter megnyitása – Teljesítsd a VS CPU mód 5-ös körét
„Whoop-De-Do" skin és indián karakter megnyitása – Teljesítsd a VS CPU mód 8-as körét

MEDAL OF HONOR HEROES

Díjak:
Avalanche Hero díj – Teljesítsd az Avalanche hadműveletet „Hero" nehézségi fokozaton
Avalanche Participant díj – Teljesítsd az Avalanche hadműveletet „Green" nehézségi fokozaton
Avalanche Veteran díj – Teljesítsd az Avalanche hadműveletet „Veteran" nehézségi fokozaton
Battle of the Bulge Hero díj – Teljesítsd a Battle of the Bulge hadműveletet „Hero" nehézségi fokozaton
Battle of the Bulge Participant díj – Teljesítsd a Battle of the Bulge hadműveletet „Green" nehézségi fokozaton
Battle of the Bulge Veteran díj – Teljesítsd a Battle of the Bulge hadműveletet „Veteran" nehézségi fokozaton
Cambat Master Basic Badge díj – Szerezz egy 3+ killing streak értékelést egy küldetés alatt „Green" nehézségi szinten
Cambat Master Hero Badge díj – Szerezz egy 3+ killing streak értékelést egy küldetés alatt „Hero" nehézségi szinten
Cambat Master Senior Badge díj – Szerezz egy 3+ killing streak értékelést egy küldetés alatt „Veteran" nehézségi szinten
Combat Action Basic Badge díj – Ölj meg 50 ellenséges katonát a csatamezőn
Combat Action Master Badge díj – Ölj meg 200 ellenséges katonát a csatamezőn
Combat Action Senior Badge díj – Ölj meg 100 ellenséges katonát a csatamezőn
Endurance Award díj – Teljesíts egy küldetést sérülés nélkül
Grenade Combat Badge díj – Ölj meg 25 ellenséges katonát gránáttal
Heroism Award díj – Teljesítsd a Campaign módoz „Hero" nehézségi fokozaton
LMG Combat Badge díj – Ölj meg 100 ellenséges katonát egy nagy géppuskával: BAR vagy STG44
Market Garden Hero díj – Teljesítsd a Market Garden hadműveletet „Hero" nehézségi szinten
Market Garden Participant díj – Teljesítsd Market Garden hadműveletet „Green" nehézségi szinten
Market Garden Veteran díj – Teljesítsd az Operation Market hadműveletet „Veteran" nehézségi szinten
Marksmanship Badge díj – Teljesíts egy küldetés 100 %-os pontossággal
Melee Combat Badge díj – Ölj meg 25 ellenfelet pusztán ütlegeléssel
Participant Award díj – Teljesítsd a Campaign módot „Green" nehézségi szinten
Pistol Combat Award díj – Ölj meg 50 ellenséges katonát Colt 45-össel vagy Luger pisztollyal
Rifle Combat Badge díj – Ölj meg 50 ellenséges katonát az M1 Garand vagy Karabiner 98K lőfegyverekkel
Rocket Combat Badge díj – Ölj meg 25 ellenséges katonát Bazooka-val vagy Panzerschreck rakétavetővel
Sharpshooter Award díj – Érj el 100 fejlövést a csatamezőn
Shotgun Combat Badge díj – Ölj meg 50 ellenséges katonát egy puskával
SMG Combat Badge díj – Ölj meg 100 ellenséges katonát egy kicsi gépfegyverrel (Thompson vagy MP40)
Sniper Combat Badge díj – Ölj meg 50 ellenséges katonát távcsöves puskával vagy a scoped Enfield Rifle-lel
Veteran Award díj – Teljesítsd a Campaign módot „Veteran" nehézségi szinten

Megnyitható kosztümök:
Hogy megnyisd a különböző kosztümöket, melyek a játék különböző pontjain lettek elrejtve, néhány speciális műveletet kell végrehajtanod hozzá.
Parancsnoki egyenruha megnyitása – Érd el a Staff Sergeant rangot
Német tábornoki egyenruha megnyitása – Érd el a Sergeant rangot
Német tüzér egyenruha megnyitása – Érd el a Class Sergeant rangot
Tengerészgyalogos egyenruha megnyitása – Érd el a Specialist rangot
Navy matróz egyenruha megnyitása – Érd el a Corporal rangot
Navy tüzér egyenruha megnyitása – Ölj meg 50 ellenséges katonát a Campaign módban
Titkos rendőrségi egyenruha megnyitása – Ölj meg 150 ellenséges katonát a Campaign módban
Őrmesteri egyenruha megnyitása – Teljesítsd a Campaign módot Veteran nehézségi szinten
Különleges egység egyenruha megnyitása – Ölj meg 100 ellenséges katonát a Campaign módban
US pilóta egyenruha megnyitása – Ölj meg 75 ellenséges katonát a Campaign módban
Téli gyalogsági egyenruha megnyitása – Ölj meg 200 ellenséges katonát a Campaign módban

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Speciális karakter passwordok:
Add be az alábbi kódokat a password menüben.
JUNKER – Cunningham karakter megnyitása
THE-L – Elisa karakter megnyitása
E.APPLE – Eva karakter megnyitása
!TRAUMER – Ga Ko karakter megnyitása
ERBE – Gene karakter megnyitása
Hunter-n – Null karakter megnyitása
R.R.R. – Ocelot karakter megnyitása
PM-EMS – Paramedic karakter megnyitása
LQ.N2 – Python karakter megnyitása
IVN =RV – Raikov karakter megnyitása
DARPA-1 – Sigint karakter megnyitása
SATURNV – Sokolov karakter megnyitása
T.F-ACID – Teliko karakter megnyitása
PK +ESP – Ursula karakter megnyitása
MGA2VE – Venus karakter megnyitása
1+2-3 – Zero karakter megnyitása

Megnyitható extrák:
Extreme nehézségi szint megnyitása – Teljesítsd a játékot
Stealth Camo megnyitása – Teljesítsd a játékot egy 99-es kombinált Tech szinttel

ROCKY BALBOA

Új harcosok megnyitása:
Hogy megnyisd az új harcosokat, az alábbi feltételeknek kell eleget tenned.
Apollo Creed (Rocky IV) speciális karakter megnyitása – Teljesítsd az „Apollo Creed VS Ivan Dragon" harcot a Historical Fights-ban
Dave Fossan speciális karakter megnyitása – Teljesítsd az „Rocky Balboa VS Cluber Lang 1" harcot a Historical Fights-ban
Joe Czak speciális karakter megnyitása – Teljesítsd a „Clubber Lang Vs Rocky Balboa 2" harcot a Historical Fights
Mason „The Line" Dixon speciális karakter megnyitása – Teljesítsd a „Rocky Balboa Vs Mason Dixon" harcot a Historical Fights-ban
Rocky V speciális karakter megnyitása – Teljesítsd a „Mason Dixon Vs Rocky balboa" harcot a Historical Fights-ban

NDS KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

ELITE BEAT AGENTS

Bónusz epizódok:
A bónuszok megnyitása csak a rangodtól függ. Összesen három epizód nyitható meg. Ha valamelyiket megnyitottad egy nehézségi szint beállításnál, a többinél is elérhetővé válik.
Bónusz epizód 1 megnyitása (Cher – Believe) – Érd el a 4-es rangot (Captain of Soul)
Bónusz epizód 2 megnyitása (Jackson 5 – ABC) – Érd el a 6-os rangot (King of the Beat)
Bónusz epizód 3 megnyitása (Destiny's Child – Survivor) Érd el a 9-es rangot (Legendary Agent)

Commander Kahn megnyitása:
Commander Kahn megnyitásához teljesíts minden zenét a játékban minden módban (Breesin, Crusin, Sweatin, Hard Rock!)

Mr. X megnyitása:
Miután elérted a Hard ROCK! módot, Mr X. elérhetővé válik, mind játszható karakter mind a single-card, mind pedig a multi-card Vs. módban. Commander Kahn termében, és alapjaiban Kahn maga, csak egy nagy macskafejjel. Vigyázat: Mr X eltűnik, ahogy megnyitottad Kahnt, ugyanis kicserélődik vele.

Megnyitható módok:
A játékban alapból van két játékmód, és kettő továbbra is megnyitható.
Sweatin' mód megnyitása – Teljesítsd a Crusin' módot
Hard ROCK! mód megnyitása – Teljesítsd a Sweatin' módot
„Congratulations" kép:
Ha elérted a legmagasabb rangot, a jutalmad egy extra gratuláló kép lesz. A galériában újra megtekinthető a jobb alsó sarokban.

KIRBY: CANVAS CURSE

Jump Game megnyitása:
Hogy megnyisd ezt a játékmódot az Options gomb mellett a címképernyőn, teljesítsd a játékot mind az 5 karakterrel. Válaszd ki a Game file-t, és egy üzenet fog felugrani. Ha megvan, onnantól szabadon játszhatsz a Jump Game móddal, anélkül hogy egyetlen szinte is kéne teljesítened előtte.

Medál cserélgetés:
Meg kell találnod a kellő mennyiségű medált, hogy azt a „medal swap"-ban becserélhesd valami megnyitható extrára. Egyesek ezek közül csak akkor nyithatóak meg, ha teljesítettél egy hozzájuk tartozó feltételt is.
Bead Line – 6 medál
1-4. pályák – pályánként 9-9 medál
5-8. pályák – pályánként 10-10 medál
Dedede király – 20 medál
Life Boost – 7 medál
Life Boost – 12 medál
Life Boost – 14 medál
Meta lovag – 25 medál
1-es dal – 3 medál
2-es dal – 3 medál

3-as dal – 3 medál
Tropic Line – 6 medál
Zebra Line – 6 medál

Új karakterek megnyitása a normális játékban, valamint a Time trial módban:
– Az első megnyitható új karakter Waddle Dee. teljesítsd hozzá a játékot egyszer. Pont olyan, mint Kirby, csak azzal a különbséggel, hogy 4 élete van, egy kicsit könnyebb, és nem tud erőket szerezni.
– A második megnyitható új karakter Dee Dee Dee király, 20 medálért szerezhető meg, ha már megnyílt Waddle Dee. Nagy, erős, tömeges, süllyed a vízben, a szélnek enyhébb hatása van rá, 7 élete van, és lendít a kalapácsával, ha hozzáérsz. Ha rajtatartod a ceruzát, folytatja a mozdulatot. Ő sem tud erőket szerezni.
– A harmadik megnyitható új karakter Meta lovag. Ha már megszerezted Dee Dee Dee királyt, 25 medálért váltható ki. A lovag majdnem kétszer olyan gyors, mint Kirby, de nem szerezhet erőket, és csak 3 élete van.
– A negyedik megnyitható új karakter Waddle Doo (a Beam-fénysugár képességgel). Elérhetővé válik, amint teljesítetted az egész játékot az összes többi karakterrel. 5 élete van, Kirby súlyával rendelkezik, és kifogyhatatlan Beam képessége van, csak érintsd meg, hogy használja. Ha rajta tartod a ceruzát, a Beam folyamatosan körözni fog körülötte.
– A játék nyomon követi, hogy mely szinteket teljesítettél az adott karakterrel, és valahányszor teljesíted a játékot egy karakterrel, a játék egy medállal jutalmazza.
Nightmare In Dreamland zene megnyitása:
Szerezz 200 medált, és ha 50-et becserélsz a medal swapnál, megnyithatod.

Aljátékok megnyitása:
Block Attack megnyitása – Teljesítsd a 2-es szintet a Block Attack-ből a Boss Games-ben
Cart Run megnyitása – Teljesítsd a 2-es szintet a Cart Runból a Boss Games-ben
Paint Panic megnyitása – Teljesítsd a 2-es szintet a Paint Panic-ból a Boss Games-ben

Alternatív címképernyő:
Ha 100 %-ra teljesítetted a játékot, sé betöltöd a címkéernyőt, kék lesz a szokásos fehér helyett.

MARIO KART DS

Alternatív Ending képernyő:
Teljesítsd az összes osztályt arany trófeára minden kupán (mirror mód beleértve), és a szokásos „Thank you for playing" képernyő után más fog fogadni a credits után.

Fejlesztők Ghost ideje – Nitro Cups:
Ezeket a Ghost időket a Time Trial módban nyithatod meg elérve a kívánt időt az adott pályán, és versenyezhetsz is ellenük. A Ghost időket a fejlesztők csinálták, és mindegyiküket nagyon nehéz lenne megdönteni, éppen ezért a lenti megadott időrekordok 5-10 másodperccel lassabbak, mint a ghostok ideje.
Airship Fortress time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 2:07:748-as időrekordját
Bowser Castle time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 2:19:661-es időrekordját
Cheep Cheep Beach time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:43:654-es időrekordját
Delfino Square time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:54:601-es időrekordját
Desert Hills time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:31:262-es időrekordját
DK Pass time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 2:14:607-es időrekordját
Figure-8 Circuit time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:36:481-es időrekordját
Luigi's Mansion time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:59:357-es időrekordját
Mario Circuit time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:56:533-as időrekordját
Peach Gardens time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:52:989-es időrekordját
Rainbow Road time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 2:16:246-os időrekordját
Shroom Ridge time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 2:05:123-as időrekordját
Tick–Tock Clock time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:54:903-as időrekordját
Walugi Pinball time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 2:23:288-as időrekordját
Wario Stadium time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 2:14:868-as időrekordját
Yoshi Falls time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 0:57:677-es időrekordját

Fejlesztők Ghost ideje – Retro Cups
Ezeket a Ghost időket a Time Trial módban nyithatod meg elérve a kívánt időt az adott pályán, és versenyezhetsz is ellenük. A Ghost időket a fejlesztők csinálták, és mindegyiküket nagyon nehéz lenne megdönteni, éppen ezért a lenti megadott időrekordok 5-10 másodperccel lassabbak, mint a ghostok ideje.
Baby Park time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 0:50:920-as időrekordját
Banshee Boardwalk time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 2:14:403-as időrekordját
Bowser Castle 2 time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:52:258-as időrekordját
Choco Island 2 time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:01:620-as időrekordját
Choco Mountain time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 2:15:571-es időrekordját
Donut Plains 1 time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:08:027-es időrekordját
Frappe Snowland time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 2:08:781-es időrekordját
Koopa Beach 2 time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 0:54:847-es időrekordját
Luigi Circuit time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:29:759-es időrekordját
Luigi Circuit time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:46:581-es időrekordját
Mario Circuit 1 time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 0:50:688-as időrekordját
Moo Moo Farm time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:17:751-es időrekordját
Mushroom Bridge time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:30:600-os időrekordját
Peach Circuit time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:12:011-es időrekordját
Sky Garden time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:44:400-as időrekordját
Yoshi Circuit time trial ghost megnyitása – Döntsd meg a pálya 1:48:793-as időrekordját

X360 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET 2007

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Century (25 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 100 futást bármelyik ütőjátékossal
Complete Batting Tutorial (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Batting Tutorialt
Complete Bowling Tutorial (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Bowling Tutorialt
Complete Fielding Tutorial (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Fielding Tutorialt
Dismiss in Less than 10 Overs (75 gamerscore pont megszerzése) – Ejts ki egy ellenfelet kevesebb mint 10 overen belül
Dismiss in Less than 20 Overs (50 gamerscore pont megszerzése) – Ejts ki egy ellenfelet kevesebb mint 20 overen belül
Double Century (50 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 200 futást bármelyik ütőjátékossal
Half Century (15 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 50 futást bármelyik ütőjátékossal
Hat-Trick (50 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 3 wicketet 3 egymás után következő labdával
King Pair (50 gamerscore pont megszerzése) – Ejts ki egy ütőjátékost kétszer ugyanazon a meccsen („first ball for nought")
Pair (25 gamerscore pont megszerzése) – Ejts ki egy ütőjátékost kétszer ugyanazon a meccsen („for nought")
Score Over 200 Runs (25 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 200 futást egy 1-day nemzetközi meccsen
Score Over 500 Runs (50 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 500 futást egy tesztmeccsen
Six Fours in a Row (35 gamerscore pont megszerzése) – Üss 6 fourt zsinórban egyetlen ütőjátékossal
Six Sixes in a Row (50 gamerscore pont megszerzése) – Üss 6 egymás után következő sixet egy overben egyetlen ütőjátékossal
Win an ODI with Every Team (100 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy 1-Day nemzetközit minden csapattal a játékban
Win at all Stadiums (85 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg legalább egy meccset a játék minden stadionjában
Win ICC CWC 2007 (85 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a teljes ICC Cricket World Cup 2007-et a County vagy Test módban
Win ICC CWC 2007 with 8 Teams (100 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a teljes ICC Cricket World Cup 2007-et a County vagy Test módban legalább 8 csapattal
Win Test Match with Every Team (100 gamerscore pont megszerzése) – Játssz és nyerj legalább egy tesztmeccset minden csapattal a játékban

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Apprentice (5 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 10 egymás után következő ellenséget anélkül, hogy eltalálnának
Belmont's Revenge (45 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot, beleértve az inverted castle-t, mint Richter
Bloodlines (10 gamerscore pont megszerzése) – győzd le Dracula-t a Bloodlines szinten anélkül, hogy eltalálnának
Changeling (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a denevér farkas és köd transzformációkat
Demon Slayer (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Gaibont és Slorga-t
Familiar (10 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts be mind az öt ismerőst a játékban
Money Bags (25 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 100.000 dollárt
Rampage (5 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 10 egymás utáni ellenfelet a standart fegyvereddel anélkül, hogy eltalálnának
Seeker (35 gamerscore pont megszerzése) – Fedezz fel 200.6%-ot a játékból
Topsy Turvy (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az Inverted Castle-t

Warlock (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg és vesd el Alucard mind a 8 bűbáját
Weapon Master (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 10 egy más utáni ellenfelet speciális fegyverek használatával, anélkül hogy eltalálnának

EARTH DEFENSE FORCE 2017

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
All Stages Cleared (Easy) – (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden szintet easy nehézségi szinten
All Stages Cleared (Hard) (150 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden szintet hard nehézségi szinten
All Stages Cleared (Hardest) (200 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden szintet a legnehezebb nehézségi szinten
All Stages Cleared (Inferno) (300 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden szintet inferno nehézségi szinten
All Stages Cleared (Normal) (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden szintet normál nehézségi szinten
All Weapons Aquired (200 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg minden fegyvert

GUITAR HERO II

Játékkódok:
Add be az alábbi kódokat a főmenüben, ahol a „Career"-t és „Quick Play"-t mutatják.
Y, B, Y, O, Y, B – Légi gitár megnyitása
B, O, Y, O, B, O, Y, Y – Hipersebesség engedélyezése
Y, O, B, B, B, O, Y – Szemgolyók a fejek helyén
O, Y, Y, O, Y, Y, O, Y, Y, B, Y, Y, B, Y, Y – Lángoló fejek
O, Y, B, B, Y, O, B, B – Majomfejek a szereplőkön
B, B, Y, B, B, O, B, B – Performance (teljesítmény) mód megnyitása
B, Y, O, R, O, Y, R, Y, R, Y, R, Y, R, Y, R, Y – Mind ezen megnyitása

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
100K Club (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100,000 pontot egy dalnál
200K Club (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 200,000 pontot egy dalnál
200K Pair (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 200,000 pontot egy dalnál kooperatív módban
300K Club (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 300,000 pontot egy dalnál
400K Club (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 400,000 pontot egy dalnál
400K Pair (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 400,000 pontot egy dalnál kooperatív módban
600K Pair (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 600,000 pontot egy dalnál kooperatív módban
800K Pair (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 800,000 pontot egy dalnál kooperatív módban
Axe Grinder (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a Rock City színházat
Big Spender Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Költs el 10,000 dollárt a boltnál
Champagne Room V.I.P. (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 500,000 pontot egy dalnál
Dimebag Darrell Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 100-as note streaket.
Easy Tour Champ (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Easy túrát
Eddie Van Halen Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Ér el egy 500-as note streaket
Expert Tour Champ (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Expert túrát
Extra Credit Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Nézd meg a credits-et
Fanatical Completionist Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Vedd meg az összes gitár végződést
Fashion Plate Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg minden szerelést
Gear Head Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg minden gitárt
Guitar Hero (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg Stonehenge-et
Guitarmaggedon Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál a Hard túrán
Hard Tour Champ (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Hard túrát
Hendrix Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy dalt bal oldali flip onnal.
Joan & Lita Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 100-as note streaket kooperatív módban
Joe & Steven Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 500-as note streaket kooperatív módban
Keef & Mick Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 1000-es note streaket kooperatív módban
Kick the Bucket Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Jordant expert módban
Lennon & McCartney Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 8-szoros streaket kooperatív módban
Life of the Party Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg minden karaktert
Long Road Ahead Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Hibázz el egy dalt easy módban
Medium Tour Champ (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a medium túrát
Millionaire Pair (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 1,000,000 pontot egy dalnál kooperatív módban
Most Likely to Succeed Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál a Medium túrán
New Kid (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a Blackout bárt.
Page & Plant Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 100%-os notes hitet egy dalnál kooperatív módban
Perfectionist Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 100%-os notes hitet egyx dalnál
Record Collector Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg minden számot
Roadie (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a Rat Cellart
Rock School Grad (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Tutorialt
Rock Snob Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Visszahívnak játszani
Rock Star (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a Harmonix arénát
Sandbox Hero Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál az Easy túrán.
Saturday Morning Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Trogdort és Thunder Horse-t
Scenester Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes megnyitott dalt
Scoremonger Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy 8x-os szorzót
Shredder (10 gamerscore pont megszerzése) – nyisd meg a Vans Warped túrát
Start a Real Band Already Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál Expert túrán
Teacher's Pet Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Gyakorolj be 3 különböző dalt
Yngwie Malmsteen Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 1000-es note streaket
Young Gun (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a RedOctane klubbot

TETRIS EVOLUTION

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
A For Effort (50 gamerscore pont megszerzése) – Játssz 100 játékot a Single Player módban
All about the Hamiltons (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100,000 pontot magas Fill Rate beállítással a Cascade-ban
Back to Back (15 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj két Tetris-t vagy T-Spint (Single vagy dupla) anélkül, hogy megtisztítanál egyetlen sort is Marathonban
Back to Back and Back Again (25 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj három Tetrist vagy T-Spint (Single or Double) zsinórban (Back to Back to Back) Marathon játékmódban
Big Ol Cascade (50 gamerscore pont megszerzése) – Válts ki 8 vagy több Cascade sortisztítást egyetlen single ejtéssel
Cascade Bronze Medal (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100,000 pontot Cascade játékmódban
Cascade Gold Medal (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 300,000 pontot Cascade játékmódban
Cascade Silver Medal (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 200,000 pontot Cascade játékmódban
Dirty South Style Back to Back (75 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj három Tetris-t három ejtésen belül Marathon játékmódban
Eraser Bronze Medal (10 gamerscore pont megszerzése) – Tisztíts meg nyolc célsort 1:30-on belül Erasert játszva (Single Player mód)
Eraser Gold Medal (25 gamerscore pont megszerzése) – Tisztíts meg nyolc célsort 1:00-on belül Erasert játszva (Single Player mód)
Eraser Silver Medal (15 gamerscore pont megszerzése) – Tisztíts meg nyolc célsort 1:15-ön belül Erasert játszva (Single Player mód)
Give Em Twenty (20 gamerscore pont megszerzése) – Küldj el 20 sort egy a Xbox Live játékon belül
Go Low Bronze Medal (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 30,000 pontot Go Low játék közben
Go Low Gold Medal (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 50,000 pontot Go Low játék közben
Go Low Silver Medal (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 40,000 pontot Go Low játék közben
Hotline Bronze Medal (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 25,000 pontot Hotline játék közben
Hotline Gold Medal (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100,000 pontot Hotline játék közben
Hotline Silver Medal (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 50,000 pontot Hotline játék közben
Live Playa (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy Xbox Live játékot
Ludicrous Speed (30 gamerscore pont megszerzése) – Tisztíts meg egy sort a 15-ös szinten
Marathon Bronze Medal (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 200,000 pontot Marathon játékmódban
Marathon Gold Medal (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 350,000 pontot Marathon játékmódban
Marathon Platinum Medal (75 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 500,000 pontot Marathon játékmódban
Marathon Silver Medal (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 250,000 pontot Marathon játékmódban
Marathon Tin Medal (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100,000 pontot Marathon játékmódban
Old Skool Back to Back (50 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj két Tetrist két ejtésen belül Marathon játékmód közben
Race Bronze Medal (10 gamerscore pont megszerzése) – Tisztíts meg 40 sort 4 percen belül Race játékmódon belül (Single Player mód)
Race Gold Medal (25 gamerscore pont megszerzése) – Tisztíts meg 40 sort 2 percen belül Race játékmódon belül (Single Player mód)
Race Silver Medal (15 gamerscore pont megszerzése) – Tisztíts meg 40 sort 3 percen belül Race játékmódon belül (Single Player mód)
Rollin On Spinnas (15 gamerscore pont megszerzése) – Húzd le a nem közkedvelt T-Spint Marathon játékmód közben
Score Bronze Medal (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 25,000 pontot 10 percen belül Score játékmódban belül (Single Player mód)
Score Gold Medal (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 25,000 pontot 4 percen belül Score játékmódban belül (Single Player mód)
Score Silver Medal (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 25,000 pontot 7 és fél percen belül Score játékmódban belül (Single Player mód)
T-Spin Deluxe (30 gamerscore pont megszerzése) – Húzz le egy T-Spinnel két sortisztítást Marathon játékmód közben
Take it Off the Top (50 gamerscore pont megszerzése) – Tisztíts meg a mátrix 20-as sorát
Ultra Bronze Medal (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5,000 pontot egy perc játékidőn belül az Ultraban
Ultra Gold Medal (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 25,000 pontot egy perc játékidőn belül az Ultraban
Ultra Silver Medal (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 12,000 pontot egy perc játékidőn belül az Ultraban
Went Low (50 gamerscore pont megszerzése) – Tisztítsd meg teljesen a mátrixot Go Low játékmódon belül

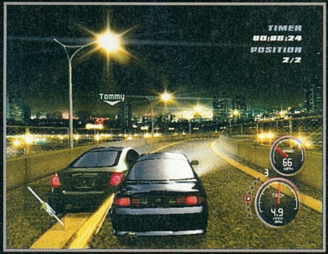
Krisz
rajkrisz@freemail.hu

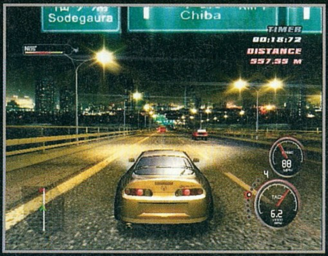

PlayStation 2


Formula 1™
CHAMPIONSHIP
EDITION

STOPPOSOKNAK NE ÁLLJ MEG!







Tavaly immár trilógiává bővült a *Halálos iramban*, bár klasszikus trilógiáról nem igazán beszélhetünk, hiszen a három filmben minden alkalommal szinte teljesen új szereplőgárda váltotta egymást (csak Paul Walker, az egyik főszerelő duplázott, és a Diesel srác tért vissza a harmadik rész végére egy snitt erejéig), és a történetek közti összefüggések is joggal nevezhető lazának. Az első rész véleményem szerint klasszikus, és a második epizódban tapasztalható visszaesésért jócskán kárpótol minket a „trilógia" harmadik darabja, ami meglehetősen jóra sikerült. Persze nem kapjatok rögtön a szívetekhez, ez efféle filmeket nem kell ám túl komolyan venni, a lényeg a kocsikon, a puncikon és látványvilágon van – értitek, ez nem a Háború és Béke filmváltozata.

Ahhoz, hogy teljes képet lássunk ne csak egy részletet, el kell mondani, hogy a már az első The Fast and the Furious film kijövetelekor terve volt véve egy ugyanerre a címre hallgató játék elkészítése, főként mivel japánban totál kész vannak ettől a tuningolós éjszakai illegális versenyzéstől. (Egyébként csak zárójelben jegyezném meg, hogy a „the fast and the furious" az amerikai szlengben egy olyan kifejezés, ami a lelécelő nem kifejezetten jófiút, és az őt kergető, de faképnél hagyott üldözőt – általában a törvény képviselőjét – jelenti. Persze ezt elég nehéz lett volna visszaadni magyarul, így jobb híján elégedjünk meg a Halálos iramban fordítással; másik kedvencem egyébként a Die Hard – Drágán add az életed tükrözés, ami egyébként szintén visszaadhatatlan.)

Kanyarodjunk vissza, szóval hosszas huzavona után a Genki végül a Tokyo Extrem Racer Zeroval jelentkezett, és relatív sokáig fejlesztett Fast and Furious játékot törölték, egészen a harmadik film megjelenéséig, amikor is leporolták a már félig kész terméket, és újból nekiálltak a fejlesztéseknek, aminek a gyümölcsét már akár ti is beszerezhetitek bárhonnan, igaz ez felett már a Namco Bandai és az Eutechnyx bábáskodott.

A játék mindféle körítésektől mentes, egyből a mélyvízbe dob minket, vagyis egy tokiói autósztrádán találjuk magunkat az éjszaka közepén. A játéknak a filmhez igen kevés köze van, csak a helyszínek, néhány szereplő (igaz látni sosem látjuk őket, csak a neveiket használták fel a fejlesztők), és persze az autómárkák kapcsolják össze a két produktumot.

Az első utcai versenyen való helytállásunk után mehetünk valamelyik autókereskedésbe, és autót vásárolhatunk, a maradék pénzünket pedig lehetőség szerint költsük a nitro-tartályokra.

Az első néhány körben hanyagoljuk a különféle bandákba tömörült autósokat, és nyomjunk le néhány Roll Up versenyt (a névvel ellátott riválisok mögé farolva a fényszóróinkat villogtatva – R3 – tudjuk kihívni őket), és az így szerzett pénzen tuningoljunk. A térképen könnyű eligazodni, és ahogy egyre haladunk előre a játékban, úgy nyílnak majd meg a Hot Spotok, ahol a különféle bandatagokkal versenyezhetünk, illetve itt a térképen találjuk a kereskedőket, és a tuningműhelyeket is (nagy segítség, hogy rögtön a helyszínre is teleportálhatjuk magunkat).

A játék tuningolós része elég korrekt darab, sokféle lehetőségünk van, differenciálműtől a kerekekig, de játszhatunk a kocsi súlyával is, és különféle beállításokkal is bíbelődhetünk. Természetesen van fényező műhely is, ahol nem csak az autók színét változtathatjuk meg, de fel is matricázhatjuk azokat. Ilyen látványos tuningelem még többek között például a neoncső a kaszni aljára is. A különféle alkatrészeknek persze egyre jobb minőségű változatai is vannak, és a megnyert versenyek mennyiségétől függően még újabb és újabb alkatrészek nyílnak meg előttünk.

A kocsik vezetési stílusa ugyan nagyon messze van a realisztikustól (inkább árkádos a cucc, de mégsem annyira, mint mondjuk a Ridge Racer), azonban az elvégzett alkatrészcserék és tuningolások igencsak meglátszódnak a járműveken vezetés közben, úgyhogy ne spóroljuk a pénzt. A későbbiekben aztán újabb és újabb verdákat is összerakhatunk, amik már csak a különféle versenystílusok miatt is szükségszerűvé válik. A játékban valódi autómárkákat találunk (nem is keveset), ezért a törésmodellről mondjatok le, viszont a sok ütközéstől azért sérül az autónk, sőt egy idő után szinte teljesen meg is áll.

Az autós bandák általában négy tagból és a boss-ból állnak, összesen nyolcvan versenyzőt és harminckét Roll Up riválist tart számon a program, tehát versenyből lesz épp elég. Minden győzelmünk után különféle dolgok nyílnak meg előttünk, új műhelyek, vagy épp árkedvezmények egyes alkatrészekre, tuningokra, a leggyakoribb persze, hogy a megvásárolható autóarzenál bővül egy-egy újabb taggal.

A versenyek típusokra vannak osztva, grip, távolság, maximum sebesség, és ugye a klasszikus driftelés, ezek némelyike nem is helyezésre, hanem pontozásra megy. Egyébiránt nem túl nehéz a cucc, úgy ötven százalékig könnyen eljut az ember, onnantól viszont lesznek már izzasztó részek, és az egy-két perces viadalokat néha tízperces őrült hajszák váltják majd fel. A driftelés egyébként a legélvezetesebb az egészben.

A játék grafikája elég közepes, bár a tokiói sztrádákat egy idő után elhagyjuk, és különféle városi, város melletti szakaszokra is eljuthatunk. Általában sokat ront a terep beláthatóságán az, hogy folyamatosan éjszaka van. A forgalom bár elég gyér, mégis sokszor keresztbe tehet nekünk, mivel messziről csak elmosódott vörös pacáknak látjuk az autókat (a lámpáik miatt), és kettő esetében már elég nehéz eldönteni, hogy melyik van közelebb, így inkább tanácsos nem köztük, hanem az út szélére lehúzódva előzni. Az autók kidolgozása is igen középszerűnek tűnik, ám a visszajátszás alkalmával láthatjuk, hogy azért összességében nem is olyan rossz, persze azért nem egy Turismo.

A körítés egy nagy nulla, maga a játékmenet pedig a „pénzt nyerünk a versenyeken, amiből tuningolunk, majd újból versenyzünk, amivel megint pénzt nyerünk" szisztéma állandó ismétlődésére korlátozódik, ami csak az elvakult autós fanoknak lesz igazán szórakoztató. A grafix épphogy jobb a közepesnél, a zenék hangok pedig elég felejtősek, ami azért is érdekes, mert a film OST-je viszont igen remek darab, sokat szoktam hallgatni, és azért néhány tracket szívesen viszonthallottam volna a játékban is. Szóval nem egy világmegváltó darabbal állunk szemben, de akik szerették anno a Tokyo Racer sorozatot, vagy a Wangan Midnightot, azoknak ez a cucc is be fog jönni.

Sylar



MARTIN BELESZÓL!

... és vennék egy fáradtpiros plüssüléses egykettes szuzukit, szombat délelőtt a Gabibával lefóliáznánk tökfeketére az ablakokat, hogy a tuskók ne lássanak be, alulra neon, hátra az RS Audiról lelopott jel pillanatragasztóval, első rácsra BMW-ről lepiszkált M-jel, a kesztyűtartóra a „Maruzsi Team" matrica szétvagdosva, ebből a csajom neve, „Erzsi" kirakva, de ezt senki sem láthatná, mert ez személyes ügy, a kipufogó kilyukasztva, a végére ezer forintos dupla „króm" vég felütve, visszapillantóra damillal cédé, nagyzene, ablak le, tucc-tucc-tucc, lámpánál mindenkihez átnézés, kamu piacos Oakley szemüvegben!

THE FAST AND THE FURIOUS

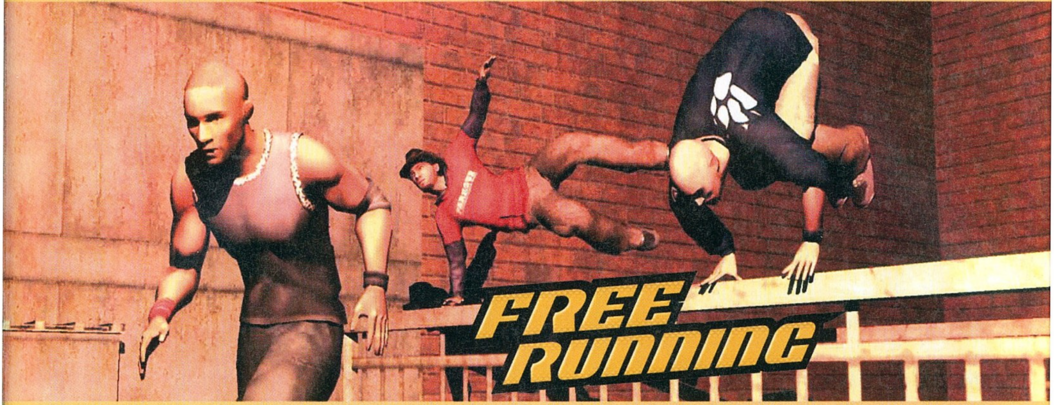
NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: PSP

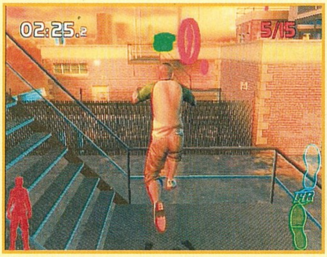
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

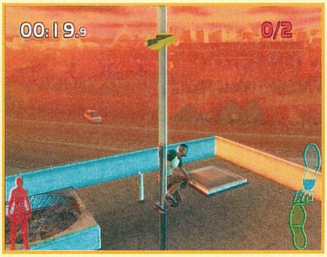
1 - 2 játékos (4 online)
memóriakártya 8 mb

✔ könnyen játszható, emészthető, bármikor leülhetsz elé egy körre
X többet is ki lehetett volna hozni a témából

6 pont









Sebastien Foucan egy már létező elméletet továbbgondolva alakította ki a Free Running, azaz „szabadfutás" gyakorlatát. Az eredeti elképzelések egyszerűek voltak: az emberi test hajlékonysága, mozgékonysága és a néha már hihetetlen dinamizmusa segítségével megtenni a két választott pont közötti legrövidebb távolságot. Eddig rendben vagyunk, a bonyodalom a következő: *ne használjunk semmit ehhez*. Sem gördeszka, sem bicikli, sem autó – semmi, csak a testünk, és az úton kezünk/lábunk ügyébe kerülő természetes vagy mesterséges eszközök jöhetnek szóba. Ezt még megtoldották azzal, hogy magát a haladást a lehető legstílusosabban kell kivitelezni, és máris megvan a végeredmény, a **Free Running**. Alkalmazói emberfeletti dolgokra képesek, ám cserébe tönkreteszik izületeiket a harmincas éveik végére (ám ugyanez elmondható egy magára valamit is adó alkoholistáról is – a különbség talán nyilvánvaló :). Picit nehéz ezt a „sportot" (de nevezhetnénk akár életfilozófiának is, hiszen ennek gyakorlóit ritkán látni nyugodt séta közben) bemutatni egy csak szöveggel manipuláló médiában, így a legtriviálisabb emlékeztető az egyik Madonna klip, ahol remek demonstrációját láthattuk eme sportágnak. Aztán ha valaki kedvet kapott ehhez, irány a YouTube, ahol számtalan elképesztő mozgókép prezentálja a Free Running életképességét és látványosságát… vagy a hasonló nevű játék, mely a LEGELSŐ ebben a stílusban.

FUSS, FORREST, FUSS!

A Core Desing játéka egy, a Tony Hawk-hoz hasonló elképzelést valósított meg. Vegyük szemügyre elsőként a játékmenetet. A képernyő szélén helyet kapott Flow csúszka az, mely mindennek az alapja: maradjunk mozgásban, és hajtsunk végre alapvető mozdulatokat, hogy magasan tartsuk, ennek segítségével később mind bonyolultabb és összetettebb trükköket valósíthatunk meg. Milyen trükkökről beszélünk? A legalapvetőbbek a korlátok fölött/alatt átugrás, a pörgés, a falon fel- vagy átfutás, röviden és tömören a Prince of Persia hercege által bemutatott mozgáskultúra nagy része. Ezeket megtanulni nem két perc lesz, éppen ezért egy remekül felépített tutoriallal találkozhatunk. Gyakorlatilag a játék elején addig tovább sem lépünk, amíg az első helyszínen megtanuljuk azokat a mozgásokat, amelyeket használni fogunk – és egyben ízelítőt kapunk a program küldetéseinek rendszeréből. A Free Running lényege tehát különböző pályákon (melyek közt akad raktárépületeken és építési területeken túl az iskolai edzőtermekig bezárólag egy nagy adag) a feladatok teljesítése – ezek között a versenyzés is helyt kapott, de leginkább a „juss el A pontból B-be egy adott időn belül" típusú kérésekben lesz részünk.

Kezdéskor tehát kiválasztunk egy karaktert, majd elkezdjük a tanulási szakaszt. Könnyű? Nehéz? Inkább bonyolultnak mondanám: ugrani bárkinek sikerül, de a sikeres leérkezéshez már remekül kell időzíteni a Négyzet lenyomását, hogy kiguruljunk az esésből, ezzel minimalizálva a minket ért sérülést – vagy teljesen eltüntetve azt. Ahogy folyamatosan megtanulunk faltól-falra ugrani, falat mászni, úgy válik egyre világosabbá, hogy ez a játék az időzítésre épít. A különbség a sikeresen végrehajtott hétméteres ugrás és a rohammentő színrelépésével fémjelzett öngyilkossági kísérlet között tehát csak két összetevő: *a jó helyzetfelmérés és a remek időzítés*. Ha ezzel valaki ismerten nem rendelkezik, gyakorlatilag el is felejtheti a játékot, mert ez nem a Tony Hawk, ahol az abszolút kezdők is látványos dolgokra képesek. Az első pozitívum itt érkezik: ha valaki ügyesen kezeli a karaktert, akkor aztán tényleg bármire képes lesz, amiket a legendás videókban látott. Ebben talán csak a pályák mérete szab határt, a célplatform (PlayStation 2, ugyebár, és érkezik még a jövőben a PSP változat is) nem engedi, hogy hosszú kilométereken át szaladjunk, háztetőről háztetőre ívelve.

FEEL THE FLOW?

Nézzük, milyen technikai megvalósítást pakoltak a remek elképzelés alá. A grafikára nem lehet egy csepp panaszunk sem. Az objektumok kissé szögletesek, és az anti-aliasing hiánya is szomorú tény, de ezek egy már öregecske platform tulajdonságai. Mindezen hiányosságok ellenére szép látvány fogad minket, a karakterek mozgása pedig kellően üde látványt nyújt, ami már csak a sportág stílusa miatt is elsődleges tényező. A játéktér viszonylag szűk, ez tény, de azért bezártságérzetünk nem lesz a játék során, a közepesen kicsi mozgástér pedig ismételten a hardver korlátjainak köszönhető. A füleinket érdekes élmények érik majd. Kezdődik minden a látványosan franciás akcentussal beszélő angollal, majd folytatódik a játék közben hallott dalokkal. A stílus leginkább a trance és drum'n'bass vonalat követi, melynek megítélését az olvasók egyéni ízlésére bízom: nekem elsőre idegesítőnek tűntek, ám ahogy telt az idő, úgy szoktam meg őket, és a végén még egészen élvezetes, a látványhoz teljesen passzoló ritmus alakult ki, így egy jó értékelést megérdemel.

A probléma ezzel a játékkal mindenképpen az a fránya platform, amire érkezik: a Free Running a látványra és a hatalmas nyílt terekre épít, ezt pedig nextgen konzolokkal lehet csak igazán megvalósítani. Valószínűleg ez a változat a piac felmérése, ha elég sok játékos veszi meg a programot, talán PlayStation 3 / Xbox 360 platformokon is viszontláthatjuk a sportágat. Az értékelés így annak tükre, hogy a lehetőségekhez mérten milyen élvezetesen tudták megvalósítani az elképzeléseiket a srácok: mert sikerült nekik, ami dicséretes. Egy próbát mindenképpen megér!

Oldern

MARTIN BELESZÓL!

Na tessék, ez itt valami újdonság! Akrobatika a felsőfokon. Én ha hanyatt fekszem, már alig birok felkelni…

FREE RUNNING

EIDOS
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos

memóriakártya 8 mb

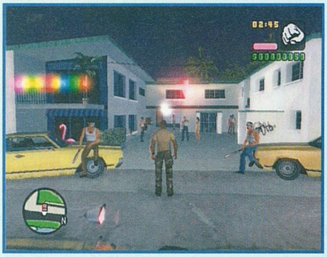
✔ remek kivitelezés a platform képességeihez mérten, komoly hozzáállás

X nehéz belerázódni, kiált a nextgenért

7 pont

AZOK A BOLDOG NYOLCVANAS ÉVEK









Tavaly nyáron igen vegyes érzéseket váltott ki a játékostársadalomból a PSP-ről PS2-re átportolt Liberty City Stories, hiszen a handheld konzolon kiválóan teljesített game már korántsem nyújtotta ugyanazt az élményt a nagyképernyőkön. Sokan képtelenek voltak túllépni a relatív igénytelen külalakon, és engedni magukat elmerülni a játék „szépségeiben”, ha beszélhetünk ilyesmiről egyáltalán egy ilyen kategóriájú game esetében. Nemrégiben újra kaptunk egy adag „sztorit” ezúttal Vice City-ből, és ismételten csak a Sony kézi konzoljára, amiből aztán ripsz-ropsz, elkészült a nagytestvér is, a Playstation 2 tulajok legnagyobb örömére (már persze, ha a sorozat rajongói).

Mielőtt nekiállnánk a Vice City Stories – a legutóbbi tesztnél jóval alaposabb – kivesézésének, azért álljon itt feketén-fehéren, hogy az original Vice City talán a kedvenc részem a sorozatból, hasonlóan a régi Playstationös Driver játékokból, ebből a game-ből is áradt a fülledt ’80-as évekbeli életérzés, a napfényben fürdő virágmintás ingek és vakítóan fehér vászonnadrágok, a benzinfaló szörnyetegek, a korabeli zenei felhozatalra pedig az elmeroggyant frizurák tették fel a koronát. Van néhány játék egyébként, aminek szóba hozatalakor egyből a napfény, a lébecolás, a semmittevés, és régi gondtalan életvitelem jut eszembe (nem mintha most olyan sok gondom lenne), és a Vice City (többek között a két első Driver és a Spider-Man 2 játékkal egyetemben) az egyik olyan stuff, aminek a felemlegetésekor rögtön ezer emlék ugrik be. Olyan, mintha akkoriban folyton döglesztő nyár lett volna, és semmi más dolgunk nem lett volna csak játszani, enni, meg … (ez talán annyira nem is fontos…), de utána megint csak ettünk, ittunk és játszottunk. És a Vice City napfényes utcáinak minden egyes kis négyzetcentimétere játékra csábított minket. Én imádom a San Andreas hihetetlen komplexitását, a benne rejlő lehetőségek végtelen tárházát, a brutális tartalmát, a lenyűgözően hatalmas bejárható területet, de mégis ha nagyon őszinte akarok lenni, hangulatában nem tudta megverni az elődjét, mert a Vice City ebben az egyben legyőzhetetlen volt. És talán az is mind a mai napig.

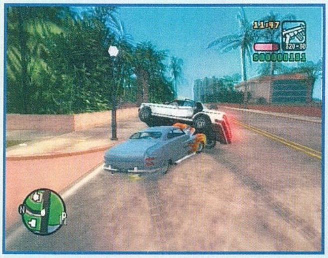
Amikor megérkezett a handheld verzió szívem szerint ráugrottam volna azonnal, de mivel inkább kultiválom a „bepunnyadok az ágyba, szemben a nagyképernyőssel” opciót, megvártam, tehát amíg megérkezik a PS2-es változat is, és csak akkor kezdtem nekiállni, nyüstölni a game-et.

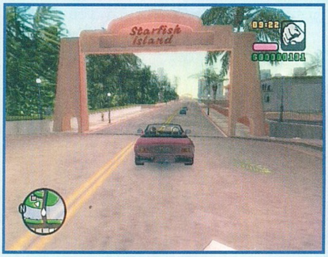
A VC Stories főszerepét a San Andreas-hoz hasonlatosan ismét egy afro-amerikai fickó kapta, Vic Vance, az eredeti Vice City-ből megismert Lance Vance bátyja (anno rengeteg küldetésben szerepelt, és általában mindig a s*ggét kellett megmentenünk a nyomorúságos Lance-nek), és közel sem olyan negatív figura, mint az eddigi részekből megismert rosszarcúak. Vic inkább sodródik az árral, és a körülmények áldozatává válik, sokszor épp a családtagjai tesznek neki leginkább keresztbe. A játék kezdetekor még javában a hazáját szolgálná a seregben, ámde lelkiismeretlen és korrupt felettesének a csicskásává válik. Hamar ki is rúgják a hadseregből, így aztán kénytelen saját lábára állni, és megalapozni karrierjét önerőből az utcán. Innentől kezdve ismerős a felállás: felvesszük a küldetéseket, amiknek teljesítésével tovább gördül az egyébként fenomenális sztori. Elképesztő, ahogy a rockstaros fiúk minden egyes GTA játékkal egyre magasabbra (vagy mélyebbre) teszik a lécet, ami az átvezető jeleneteket és magát a történetet illeti. A VC Stories az ultrabrutál durva jeleneteivel egyébként torz, de nagyon is valóságos tükröt tart társadalmunk elé, megmutatva annak minden undorító, visszataszító jellemvonását. A hétköznapi kokainszívástól elkezdve megtalálunk itt mindent, ami károsan hathat a csemetéink lelki fejlődésére, az enimölpornótól, a német homoszexuális (transz-szexuális??) Reni Wassulmaier eszméletlen monológjain át van itt minden, amit az ember szíve szerint vagy a szőnyeg alá söpörne, vagy csak lehúzott redőnyök mögött űz szívesen. Gátlástalan és undorító játék a VC Stories, ugyanakkor felettébb szórakoztató is egy bizonyos lelki érettség és kor után. Külön megdicsérném a szinkronszínészeket is, hiszen mint minden előző részben, most is fergetegesen teljesítenek, és eszméletlenül jól egészítik ki a karakterek néha már túlságosan is teátrális jellemvonásait, de pont ettől a rájátszástól lesz tökéletes az egész. Az a tetemes

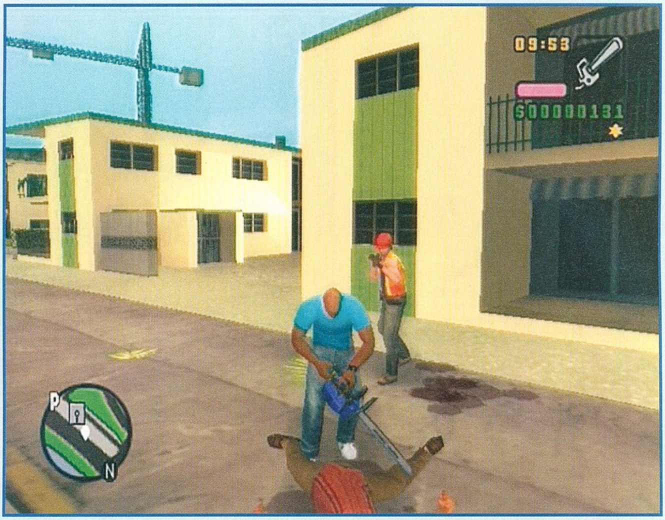












mennyiségű poén, amit ismét belepasszíroztak a játékba, elképesztő, annyira életszagú az egész, hogy *félelmetes*. Hallottam olyan nagyvárosi legendákat, hogy van aki, elnyomja az átvezető jelenteket, de azok az emberek szerintem vagy idióták, vagy csak annyit látnak a GTA sorozatból, hogy ez az a játék, ahol kocsikat lehet lopni, meg baseball-ütővel lehet rohangálni az utcákon. Ha lenne még négy oldalam, és jegyzeteltem volna játék közben, az is kevés lenne, hogy leírjam az összes aranyköpést, vagy poénos/ironikus helyzetet a játékban, de tényleg nagyon komolyan kifigurázott karaktertípusokra és élethelyzetekre gondoljatok. Belegondolni is kemény, hogy mondjuk van egy figura, aki egyébként egy lakókocsiparkban éldegél, és felmutat némi neonáci hazafias hevületet is, közben meg a felesége fekete gyereknek ad életet (ezt egyébként utoljára a Kés alatt című sorozatban sütötték el), de később megérkezik Vic és Lance anyja is (undorítóan lógó csöcs, és persze egy nálánál 25 évvel fiatalabb hímringyó társaságában), mindenki kokainnal kereskedik ésatöbbi, ésatöbbi. Az a baj, hogy ezt így leírni valójában nem lehet, egyszerűen játszani kell az anyaggal.

A Stories egyébként folytatása (ha nem is közvetlen) a Vice City-nek, így aztán nem csak, hogy kedves ismerősként köszönhetjük a várost, de bizony jól megfigyelhetjük az időközben bekövetkezett változásokat is. Érdemes pl. ellátogatni annak az építkezésnek a helyére is, amit anno a VC-ben a szemét makett-helikopteres küldetés során kellett felrobbantanunk, de sok más kisebb vagy nagyobb helyszínen is fejlődött a város. Találhatunk például egy vadonatúj vidámparkot, vagy a már említett lakókocsi park sem volt az eredeti játékban a helyén (ha jól emlékszem). Hasznos egyébként, ha a régi jól megszokott kiemelt fontosságú helyszíneket-épületeket újból felkeressük, mert bár a játék szempontjából most már teljesen hasznavehetetlenek, hiszen a sztori szempontjából nincs jelentőségük, ám a nosztalgián kívül mégiscsak érdemes ellátogatni hozzájuk, mert a készítők sok esetben különféle finom kis bonusz itemeket rejtettek el a közvetlen közelükben (fegyverek, életerő, csillag).

Néhány szó a küldetésekről. Kifejezetten a hárdkór GTA réteghez igazított játékmenettel állunk szemben, ami megkíván bizonyos gyakorlatot, tapasztalatot, és rutint, magyarul, ha a VC Stories az első GTA játék, aminek nekiültél, elképzelhető, hogy túlságosan is nehéznek találod majd, pedig nincs olyan feladata játékban, amit másodszorra ne lehetne teljesíteni. Sokat ments, és ha már elsőre elbuktál valamit, másodszorra már tápold fel az emberedet (ütős fegyverek + golyóállómellény), és egyszerűen nem lehet gond a továbbiakban.

MARTIN BELESZÓL!

Ahogy én látom, a jelenlegi generáción a GTA játékok már elérték azt a szintet, hogy csak tartalmilag fejlődhetnek tovább, és ilyen téren a VCS igazi csemege. Itt már valóban nem arról van szó, hogy „jé, el tudom venni a pasi motorját" – ebben a stuffban hihetetlen sok mindent lehet csinálni, ez már nagy komoly virtuális élet lehetőségét hordozza magában. A jövő, ahol már a játék külleme is nagyot fog változni, a PS3-ra és 360-ra készülő GTAIV lesz.

A VC Stories egy elképesztően tartalmas program, majdnem hatvan küldetéssel kell végeznünk, hogy lássuk a játék befejezését, de ezek csak a kötelezően teljesítendő feladatok, szokás szerint pont tíz tonna melléküldetést építettek be a játékba. Szóval egyáltalán nem lehet panaszunk sem a játék hosszára, sem a tartalmára, sem pedig a változatosságára. A szokásos mellékfeladatokon túl (rendőrségi, tűzoltó, mentős stb., missziók), megint vannak speciális ugratók, vadászhatunk 99 vörös léggömbre, és több mint húsz különféle mini-feladatot teljesíthetünk. Vannak megint versenyek (9 különféle nehézségű), természetesen a nagy autólopás sem maradhat ki a játékból a Civil Asset Forfeiture Impoundba kell leszállítani a meglovasított járműveket. A tulajdonságainkat ezúttal nem fejleszthetjük ugyan, és vásárolni sem lehet, ám idővel rengeteg különféle szerkóval bővíthetjük a gardróbunkat.

Nagyon fincsi kis újítás a játékban, hogy ezúttal fel építhetjük a saját kis bűnbirodalmunkat. A várost egyébként is bandák uralják, jól felosztva a területet, de lépten-nyomon kiemelt fontosságú épületekbe botlunk majd, amik vagy üresen álldogálnak, de inkább egyes bandák fennhatósága alá tartoznak. Ilyen esetben az épület mellett parkoló járgány felrobbantva, az épületben tartozódó bandatagok kiözönlenek, és megpróbálnak minket rövid utón a mennyországba juttatni, amennyiben ezt nem hagyjuk, még belülről is meg kell látogatnunk az épületet, és ha mindenkit kinyírtunk, majd elég nagy kárt okoztunk a berendezésben (nyíllal jelölik, mit kell elpusztítatnunk), az épület „lakatlanná" válik, és az R3-mal (a nagy tábláknál) kibérelhetjük azokat. Ilyenkor dönthetünk hogy valójában mit is szeretnénk üzemeltetni az adott helyen, ez lehet kupleráj, drogtanya, pénzmosással vagy rablással illetve védelmi pénzek beszedésével foglalkozó főhadiszállás is. Az épületek upgrade-elhetőek, felfejlesztve egyébként több zsét is termelnek a konyhánkra. Az épületeinket aztán később meg is támadhatják az ellenséges galerik, ilyen esetben siessünk a helyszínre, mert elég sokba kerül a helyrehozataluk. Minél többféle bűnbarlangot húzunk fel, annál változatosabb feladatokat vehetünk majd fel bennük: ribancokat kell a kliensekhez szállítani, drogot teríteni, vagy befenyíteni a környék üzleteit. Ez egyébként az egyik kedvenc részem volt a játékban. Sokkal több belülről is lemodellezett bolttal találkozni a játékban, mint a sima VC-ben, és jópofa, ahogy különféle módokon kell rávennünk a tulajokat, hogy a mi „védelmünk" alá tartozzanak, figyelem a tulajdonosokat/eladókat még csak véletlenül se likvidáljuk, mert azonnal buktuk a küldetéseket. Egyébként van megint egy garázs, ahol robbanóanyagot telepíthetünk bármely járművünkre. Az igazán apró újításokat persze csak a szakavatott szemek veszik észre, ilyen például, hogy most már fejberúgással a lábánál fogva is kiráncigálhatjuk az embereket a járművekből, vagy, hogy Vic menet közben a motorra felállva ugrik le róla. Az eredeti Vice Cityben egyébként még nem voltak biciklik, vagy épp nem lehetet menet közben lőni, és az autók kerekei sem voltak kilőhetőek. Igen kellemes újítás az elbukott missziók utána helyszínen várakozó és egyből a „failed misszió" helyszínére fuvarozó taxi, a visszavásárolható fegyverarzenálunk, illetve, hogy bizonyos helyeken igencsak hasznos járművek megvásárlására is van lehetőségünk (pl. golyóálló motor), amikkel mindig gondosan parkoljunk le valamelyik garázsunkban, ha a későbbiekben is használni szeretnénk azt.

Nagyon meleg a tracklista is, és eszméletlen rádióadásokat sikerült megint csak összehozni, van, amelyik adónak a „menj és b*szd meg az anyád" a szlogenje, de hasonlóan kemény, amikor a kisgyerek betelefonál élő adásban, hogy megtalálta apuci fegyverét, most mit csináljon (nem lövöm le persze a poént). Durva az is, amikor lelepleződik az egyik rádiós, és ő lányos zavarában gyorsan lekeveri a betelefonálót, és még egymillió ilyen belegondolva brutkó, de poénos helyzetet fel tudnék sorolni, érdemes minden adót végighallgatni!

Említsünk meg néhány negatívumot is, a játék nem túl szép, ahogy ezt már a Liberty City Stories-nál is megtapasztalhattuk (tehát az anyajáték jobban teljesít még most is), és sokszor tapasztaltam brutális PC-s belassulást is: volt egy rész, amikor az esőben két lőszerrel jól megrakott teherautót és egy rakás minket üldöző autónál 1 frame/szekundumra lassult be a játék.

Mindezek és globálisan minden negatív vélemény ellenére a Vice City Stories nem egy handheld játék portja, és nem is egy kiegészítő lemez, hanem a GTA sorozat teljes értékű része. Hosszú és tartalmas, könnyedén játszható, de mégis nagy kihívás van benne, nagyon szórakoztató, ugyanakkor sok mindenen el lehet gondolkodni benne, és Vice City még mindig ugyanazt az utolérhetetlen és leírhatatlan hangulatot köpi az arcunkba, amit már egyszer nagyon megszerettünk. Ha a Liberty City miatt egy kicsit kiábrándultál a GTA sorozatból, a VC Stories visszaadja majd a hitedet, azt garantálhatom. Kíváncsian várom, hogy vajon lesz-e a jövőben San Andreas Stories, és hogy vajon a hivatalos negyedik részben vajon menni új ötletet pakolnak, mert mondhat bárki bármit, jöhetnek játékok tucatjai Crackdowntól, Saint's Row-tól, Just Cause-en át a Getawayig, kategóriáján belül a GTA sorozatot soha semmi nem fogja letaszítani a trónjáról. Nálam mostanában ez pörgött a gépemben a legtöbbet.

Sylar

GTA: VICE CITY STORIES

ROCKSTAR
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ hamisítatlan vice city hangulat, teljes értékű gta játék
X technikai és külalakbéli gondoktól szenvedő port

8.5 pont

DIGITÁLIS ÖRDÖGÖK







Ahhoz képest, hogy korábban a Shin Megami Tensei egyértelműen ritka rétegjátéknak számított, az utóbbi években legalább négy ilyen anyag is érkezett gyors egymásutánban. Így már nem is annyira meglepő a legújabb SMT anyag, a **Digital Devil Saga 2** megjelenése. Örömteli dolog ez, főleg mivel színvonalromlásnak nyoma sincs, de hogy még tovább fokozzam a rajongók boldogságát, a Persona 3 megjelenése is várható, méghozzá idén júniusban! (Üröm az örömben, hogy Japánban már kint van tavaly július óta, sőt idén áprilisban már egy felturbózott változata – Persona 3 Fes címen – is kiadásra kerül a szigetországban. Érthetetlen ez a késlekedés, legalább akkor a Fes jönne kárpótlásul ezért a rengeteg várakozásért.) Kár azonban búslakodni, hisz a Persona 3-ig itt van nekünk a DDS2, mely nagyszerűen megtartotta a sorozat eddigi pozitívumait.

Mindenekelőtt azonban helyezzük el a DDS-t az SMT sorozaton belül. Jól látható, hogy a DDS kissé elütött az eddigi SMT anyagoktól. A különbség ott fogható meg a legjobban, hogy eddig a SMT inkább a mi világunkban, vagy ahhoz hasonlóban játszódott, ott is általában a múltban, vagy épp a múltat idéző környezetben, esetleg valamilyen párhuzamos valóságban. Mindez a hangulat szempontjából volt meghatározó, mivel a fent említett atmoszférában az ember jobban el tudott helyezkedni, a pszichohorror típusú rettegés sokkal jobban átjött, amit csak fokozott, ha éppen volt a képben egy sorozatgyilkos is, papírzacskóval a fején (Persona 2). Egyébként engem az SMT hangulat nagyon erősen megfogott, mert egyediségével egy egészen új szint hozott az RPG-k közé, melyet csak fokozott Kazuma Kaneko fergeteges stílusa. Ahogy már a Devil Summoner cikknél említettem, ő volt a sorozat meghatározó rajzolója, jellegzetes, kissé mér elmebeteg stílusával az évek során a neve egybeforrt az SMT-vel.

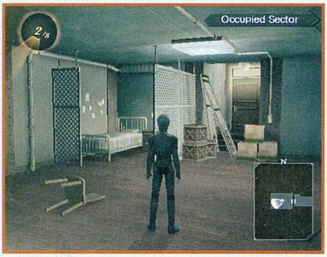


Ilyen előzmények után kissé szokatlan volt a sorozatban a Digital Devil Saga megjelenése. Látszólag minden rendben volt: megvolt a misztikus és összetetten filozofikus sztori, Kazuma Kaneko remek szürrealista rajzai és karakterei pedig továbbra is ütöttek. Mégis, a történet belekerült egy digitális sci-fi-szerű világba, mely nagyban elütött az eddig ismertektől. Az igazság az, hogy a sci-fi-s jelleg valóban idegen volt a sorozattól, nem is jött be mindenkinek egyértelműen. Érdekes módon, a mátrixos hatást igen erős vallási utalásokkal ellensúlyozták. A zsidó-keresztény vallási rendszerhez sajnos nem mertek hozzányúlni – pedig ebből össze lehetne hozni egy igazi borzongató SMT stuffot, csak botrány lenne belőle –, helyette a buddhista és hinduista valláshoz nyúltak. Eszme- és jelképrendszerében az anyag ezt a két mitológiáját használta fel – meg kell, hogy mondjam nagyszerű, kifejező módon. Aki kicsit járatosabb volt ezen vallásokban, az már csak a nevekből – és még sok minden másból is persze – nagyon hamar következtetéseket tudott levonni, mely nagyban segítette a történet megértését. Ütött is a történet rendesen, mégis úgy érezhettük, hogy befejezetlen maradt az egész. Az igazi katarzist, a teljes átlényegülést valahogy nem hozta el a végkifejlet, érezni lehet, hogy ez így nincs lezárva, kell lennie még egy folytatásnak.

Aki hasonlót élt át, az nem nyúlt teljesen mellé, mivel a DDS2 ott folytatja az eseményeket, ahol azok az első részben abbamaradtak. Igazából nem is tekinthető a két külön játéknak a DDS1-2, mivel minden elem (harc, fejlesztés, grafika) változatlan. Nem is igazán érdemes nekifogni a másodiknak az első ismerete nélkül, mert a történetből nem sokat fogunk megérteni. Jól mutatja mindezt, hogy még az előző rész mentett állása is betölthető a játék elején. Ez arra jó, hogy különböző bónuszokat hozzunk át. Fontos tudnivaló, hogy csak végigvitt (Clear) állás lesz ehhez jó. Lényeges továbbá, hogy a DDS-ben bizonyos helyeken milyen tárgyakat vettünk fel, vagy egy-egy helyzetben hogyan döntöttünk, hogyan válaszoltunk. Van például olyan tárgy (Karma Ring), amit csak akkor lehet megszerezni, ha a DDS1-ben legyőztük az extra főellenséget. Ezenkívül áthozhatóak tárgyak, pénz, erősebbek







lesznek a mantráink, választható lesz a Hard mód, de speckó tulajdonságok is így szerezhetőek meg. Sőt, még egy szereplő (Heat) is csak így csatlakoztatható. Én azt javaslom tehát, hogy ha bejön a játék a teszt alapján, akkor érdemes először az elsőnek nekiülni, csak aztán ennek, ellenkező esetben tulajdonképpen egy érthetetlen féljátékot kapunk. Mindez nem kritika, sőt én keveslem is az ilyen típusú „szoros" folytatásokat. Talán túl kockázatos egy cégnek direkt folytatást írni egy játékhoz, mert ezzel meghatározza, hogy kik lesznek a potenciális vásárlók, ám ez a kör nagyon nehezen bővíthető a későbbiekben, mert aki nem vitte végig az elsőt, annak azt is meg kell vennie, ami már két játék ára. Mégis, én sokkal jobban szeretem a hosszú, folytatásos sztorikat, mert így jóval komplexebb világok megismerésére van lehetőség. Persze lényeges, hogy egy adott történet megfelelően összetett szálakkal legyen összekapcsolva. Ha túl felületes vagy erőltetett a dolog, akkor megette a fene az egészet. Szerencsére a DDS2-nél ezt nem lehet elmondani, nagyon jól látni, hogy a készítők már az első résznél látták, hova akarnak eljutni.

FÖLDI POKOL

Mindenekelőtt, aki nem játszotta még végig a DDS1-et, az most ne olvassa el ezt a bekezdést. Arról van ugyanis szó, hogy az első rész sztoriját agyon fogom spoilerezni, tehát ha nem akarod, hogy lelőjek néhány poént, akkor ne is menj tovább.

Mint ismeretes tehát a DDS1 egy Junkyard nevű helyen játszódott, ahol hét törzs ölte egymást egyfolytában. A törzsek célja egymás kiirtásán túl eljutni a város közepén található Karma Temple-be, ahol elérhetik a Nirvánát, azaz az örök nyugalmat. A játék főhőse egy Serph nevű srác volt, aki az Embryon nevű törzs parancsnokaként harcolt. Egy napon démoni erő következtében különös transzformáción ment át ő és Junkyard egész lakossága. Át tudtak ugyanis változni furcsa démonokká, azaz Mantrákká, akiknek egymást kellett kiirtaniuk. Csak egy lány tudja lecsillapítani a vérengzést, méghozzá a titokzatos Sera, aki végig középpontban maradt a történet egésze folyamán. Hosszú, misztikus kalandok után gyakorlatilag sok minden megoldódik a történet végére, de a legfontosabb kérdések nyitva maradnak, sőt újabb, sokkal égetőbb dilemmák is megjelennek. Biztossá válik például, hogy Serph világa, a Junkyard valójában nem létezik, mind ahogy ő maga és társai valós személye is megkérdőjeleződött. Egyszerűen összefoglalva: az első részben megismert világ nem volt más, mint egy Sera által kreált digitális univerzum, melyet ő maga készített menekülési célzattal. (Hogy mi elől próbált menekülni, az maradjon titok.) A lényeg, hogy Serph és társai kiszabadulnak a megsemmisülő világból, és egy teljesen új világba kerülnek. Egy bolygóra, melynek Föld a neve, és sok-sok éve kietlen pusztaság. Egy napon ugyanis a Nap, mely addig az életet és energiát adta elsötétült, és az embereket, akiket a sugárzása elért mind kővé dermedtek. A maradék túlélők, akik megúszták a Fekete Nap érintését, a föld alatt hoztak létre egy civilizációt. Nem élhettek azonban békében, mert egy brutális szervezet, a Karma Society üldözi őket. Ennek a seregnek a tagjai át tudnak változni szörnyekké, és folyamatosan mészárolják a túlélőket. Ebbe a világba csöppen tehát bele Serph és két társa. Természetesen nem sokat értenek belőle, minden új nekik. Azt mindenesetre belátják, hogy az események megértésének kulcsa Sera újbóli megtalálása lesz, aki talán segít szétoszlatni a homályt és megvalósítani a csapat álmát, azaz ténylegesen eljutni Nirvánába.

Mondanom sem kell, az új történet még izgalmasabb és filozofikusabb, mint az előző rész. Olyan fordulatok és meglepetések lesznek, ami miatt méltán nevezhetjük a dramaturgiát *tökéletesnek*. Sok kérdésre megkapjuk a választ és még csak nem is sejtjük, hogy milyen mélységű dolgokra számítsunk. Elég, ha annyit mondok, fényt kell derítenünk többek közt Isten valódi személyére, mely kulcsfontosságú a sztori megértése szempontjából.

Talán ebből is érezhető, hogy a sztori bár megtartotta sci-fi jellegét, inkább a misztikus irányába mozdult el. Mindennek köszönhetően most már világos, hogy az első rész csak egy felvezetés volt az igazi kiteljesedés előtt, melyet ez az epizód hoz el. Komolyan mondom, már-már Xenosgear/Saga színvonalon sikerült megbonyolítani a szállakat. Fantasztikus érzés volt látni az utalásokat és a sztori egészét nézve, hogy a készítők már előre kitalálták a történetet, és abból készítettek két nagy játékot, mely egy monumentális történetet alkot. Még csak nyoma sincs annak az érzésnek, hogy a második részt utólag, erőltetett módon fűzték hozzá az elsőhöz. Összességében egy komplex, nagyon erős sztorit hoztak össze, mely megértéséhez bizony komoly mentális felkészülést igényel.

Nagyon tetszettek továbbá a karakterek és azok ábrázolása. Nem csak rajzaik, de jellemábrázolásuk is kiválóra sikeredett.

AMI NEM VÁLTOZOTT

A készítők tehát minden erejüket a történet megvalósítására és tökéletes kibontására szánták, így minden más maradt a már megszokott szinten. Ezt mindenfajta kritika nélkül mondom, mert a játék tényleg elérte azt a szintet, ahol már nem számít se a grafika, se más, mert a történet és a hangulat mindent visz. Ez persze nem azt jelenti, hogy a program csúnya lenne. Szó sincs róla! Ugyan a grafika maradt a majd két éve megjelent első rész szintjén, mégis tökéletesen megfelelő. Stílusában továbbra is kifogástalanul nyújtja Kazuma Kaneko szürrealista és néha már beteg stílusát. Minden egyes szereplő már kinézetével egy jellemet sugall, csak le kell róla fejtenünk a héjat, melyet Kaneko ráaggatott. Kevés ilyen igényes és király rajzoló dolgozik a piacon!

A zenék továbbra is nagyon jók, tökéletesen adják a megszokott SMT hangulatot és stílust. Ez azt jelenti, hogy remekül ötvözték az elektronikus fémes hangzású dallamokat, sokszor rockos beütésű vadulásokkal. A végeredmény az egyedi stílus, mely kiváló kifejező eszköze a történet fordulatainak. Nem lepődhetünk meg ezen, hisz Shoji Meguro volt a zeneszerző, aki a legtöbb SMT játék zenéjét szerezte, gyakorlatilag a zenék terén olyan ász, mint a rajzokban Kaneko.

De nemcsak a grafika vagy a zene maradt változatlan, hanem a harci rendszer is. Ugyanaz a körönként zajló, egyszerű, ám nagyszerű csatákat találjuk meg a stuffban, mint az elődben, illetve a legtöbb SMT anyagban. Ezzel a párhuzamosan a fejlesztési rendszer is megmaradt. Magyarul a főhősünket tetszőleges irányba tuningolhatjuk, mivel szintlépésekkor mi dönthetjük el, hogy mely tulajdonságának adjuk jutalompontjainkat. A többiek automatikusan fejlődnek. A megszerezhető varázslatokat és egyéb speckókat aztán a Set résznél tudjuk használatba helyezni. Fontosak még a kómbók, melyekkel embereinket tudjuk kombinálni, erős támadások és egyéb varázslatok lesznek használhatóak így.

Arra azért figyelmeztetnék minden olyan játékost, aki nem ismeri a sorozatot, hogy az anyagban **rengeteget** kell harcolni. Talán többet, mint a DQVIII-ban, ami azért nagy szó. A máik jellegzetesség, hogy meg az egyszerű csaták is lehetnek nagyon kemények, sokszor egészen egyszerű szörnyecskék is meg tudnak szívatni. A DDS2 hasonlóan a többi SMT epizódhoz nem kezdőknek készült, hanem a vérprofi RPG-seknek, akik imádnak harcolni és tápolni, szinte már az unalomig. Számukra egy mennyország lesz a játék, míg a többi földi halandó számára a pokol.

ÉRTÉKELÉS

Nekem nagyon bejött a DDS2, az egészen csavaros története és hangulata miatt. Így most már az első részt is egészen más színben látom. Valahogy minden sokkal jobban érthető és így érdekesebb is. Most már a folytatás tükrében bátran mondom, hogy a DDS1-2 megőrizte a klasszikus SMT érzést, ami egy kicsit megkérdőjeleződött bennem csak az első rész ismeretében. Misztikumával, kemény harcaival és fejlesztési rendszerével még mindig ez a legegyedibb RPG sorozat.

Ehhez mérten a kemény és nehéz kihívások kedvelőinek tudom igazán ajánlani, akik imádják a Xenosaga mélységű, és a Shadow Hearts-hoz hasonló kultikus RPG-ket. Számukra kihagyhatatlan!

Veres Mik



MARTIN BELESZÓL!

Egész embert – lehetőleg profi, képzett JRPG gamert – kíváló anyag, amely felér egy tégla vastagságú tudományos fantasztikus regény elolvasásával, és legalább olyan élményt is nyújt – nem beszélve arról, hogy annyi ideig is tart. Nekem Asimov Alapítványa ugrott be róla, kis túlzással persze. Fiataloknak, felületes játékosoknak semmiképp sem ajánlom, ehhez a cucchoz érett, olvasott, intelligens személyiség szügségeltetik.

SMT: DIGITAL DEVIL SAGA 2

ATLUS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
memóriakártya 8 mb (166 kb)

✔ egészen elképesztő sztori
X az első rész nélkül érthetetlen

8.5 pont

ÉG VELED SCHUMI







Sajnos vagy nem sajnos, már évek óta a Sony birtokolja ez egyedüli jogokat, hogy hivatalos F1 játékokat készítsen, ami egészen addig nem is lesz probléma, amíg konkurencia hiányában is képesek hozni azt a minőségi normát, amit a rajongók elvárnak a (PS2-n már jól ismert) sorozattól. Optimisták pedig bátran lehetünk, hiszen elég, ha az EA-s Nascart tekintjük, mely vetélytárs nélkül is képes volt egészen a 2005-ös évig (Chase for the Cup) folyamatosan komoly újításokkal előállni.

Az európai premierre debütált **F1 Championship Edition** mindenképpen fontos képviselője a PS3 kínálatának, hiszen a Resistance-en és a Motorstormon túl ezt a játékot szokták legtöbbet emlegetni, mint harmadik legfontosabb exkluzív címet a harmadik generációs Playstationön, és egyben őbenne üdvözölhetjük az első nextgen F1-et is, reméljük nem az utolsót.

F1 ÚJDONSÁGOK

A Single mód szíve lelke továbbra is a karriermód marad, mely kétségtelenül kiváló szavatosságot biztosít az egyébként megszokott kliséket felvonultató sorozatnak. A Sony-s Formula One sorozat rajongóinak már ismerős mód, de mindenképpen említésre méltó, hiszen egyértelműen ez a játék legkidolgozottabb része. Karrierünk kezdetén kisebb csapatok tesznek nekünk ajánlatokat. Ilyenkor adott kör alatt kell teljesítenünk egy meghatározott pályaidőt a kölcsönkapott tesztautóval, és attól függően, hogy mennyire jól teljesítünk, akár első számú pilótának is kiválaszthatnak bennünket. A kisebb csapatoknak nincsenek nagy elvárásaik, elég ha pl. mindössze 20. helyezést érünk el a kvalifikációban, és mondjuk első 15 között fejezzük be a versenyt. Ahogy aláírtuk a szerződést, máris emailekkel és információkkal bombáznak bennünket, így mindig pontosan tudjuk milyen lehetőségeink vannak, illetve hogy az adott csapat mennyire elégedett velünk. A karriermódban nem egy létező pilótát, hanem saját magunkat alakítjuk, és ahogy haladunk előre a ranglétrán, idővel jóval komolyabb csapatokat is képviselhetünk majd, ahol természetesen már a dobogós helyezés a minimum elvárás.



F1 2006 ONLINE

Az első és talán legfontosabb, amit rögtön meg kell említenünk a játék kapcsán, az a régóta ígért online opció, mely PS2-n valahogy sosem került megvalósításra, PS3-on ellenben már hazánkban is gyakorlatilag bárki számára elérhető, aki rendelkezik egy valamirevaló internet kapcsolattal.

A másik alapvető jellemzője a játéknak, hogy a 2006-os év eleji felállást tartalmazza, amihez képest már év közben is akadtak változtatások. Nem kizárt, hogy emiatt nincsen konkrét évszám megadva, és hamarosan (talán ősszel) kiadnak majd egy F1 2007-es változatot. Azonban a tavalyi felállásnak is van egy hatalmas előnye, ugyanis **ez az első és utolsó hivatalos nextgen F1**, melyben Schumacher szerepel, ugyanis a (reklámbevételekkel együtt) évi 100 millió dollárt kereső 7-szeres világbajnok (és így mint a világ legeredményesebb F1 pilótája) a rajongók legnagyobb bánatára bejelentette visszalépését.

Az új kvalifikációs rendszer tavaly óta lett bevezetve, így az utolsó PS2-es részben is találkozhattunk már vele. A szombati időmérés három szakaszból, afféle „knockout" rendszerben, ahol először a 17-22. felállást határozzák meg, és ezzel kiszórják a 6 legrosszabb versenyzőt. A második szakaszban a 11-16. helyezéseket fektetik le, tehát újabb 6 versenyzőt szórnak ki. Míg az első két szakaszban elég a legjobbak között teljesíteni, a harmadik szakaszban elért teljesítményünk már fixen meghatározza, hogy honnan indulunk a versenyen. Ahogy az életben, itt is ahogy kijövünk a boxutcából, először teljesítenünk kell egy bevezető kört, majd a (legalább egy) gyorskörben (flying lap) lesz érvényes az időnk, végül a levezető körben állhatunk vissza (vagy menüben kiválasztva). A bírák nagyon szigorúak, így ha levágunk egy kanyart, máris érvénytelen a körünk. Ezt a 3 szakaszos rendszert nagyrészt a rajongók kedvéért találták ki, hogy végig sokan legyenek a pályán, ne csak az időmérés kezdetén.

A garázsban számos paramétert állítgathatunk versenyautónkon, de szerencsére alapbeállításnál is minden tökéletesen használható, így ez a lehetőség inkább a profiknak szól, nem kötelező élni vele.

Érdekes újítás a bemelegítő/felvezető kör (parade lap), eddig ugyanis nem volt rá példa konzolon. Ez nem csak a közönség szórakoztatása miatt fontos, hanem mert így melegíthetjük be gumijainkat, hogy megfelelő tapadásuk legyen. Egy kisebb kijelzőn nem csak járművünk állapotát, de gumijaink hőmérsékletét is felmérhetjük. Az egyetlen kört kihasználva addig kell kacsázgatni, míg a gumijaink el nem érik a kellő hőfokot, és az optimális zöld színt. Ilyenkor már bravúrosabb manőverekre is képesek leszünk, hideg (kék) gumikkal azonban még könnyebben kicsúszhatunk.

Sok-sok vezetési segítséget kapunk, melyek segítségével még egy totál kezdő is elboldogul, főleg a legkönnyebb fokozaton, de másoknak érdemes lesz egy-kettő feleslegest kikapcsolni, pl. a fékrásegítést és az ideális ívet. Profik sem kell aggódniuk, hogy nem találnák meg a játékban a kellő kihívást. Habár az irányításra szinte rögtön rá lehet érezni, hiszen rendkívül kön-



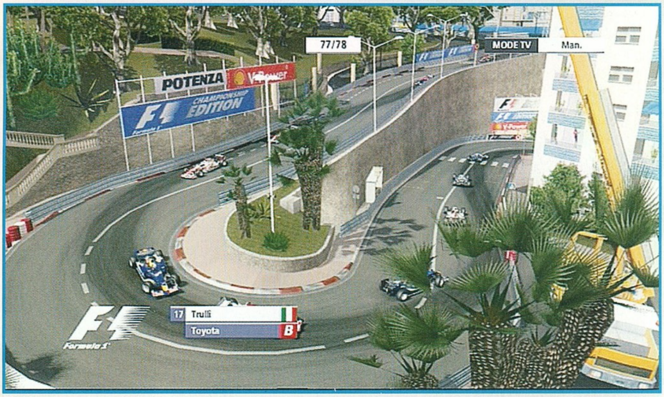












nyed és természetes, a keményebb fokozatokon már vért kell izzadni, így mindenki tökéletesen be tudja magának lőni a számára ideális megmérettetést.

Érdemes dinamikusra állítani a térképkijelzőt, és amennyiben nagyon le akarna csúszni az R2 ravaszról az ujjunk, irányíthatjuk analóg karral is a versenyautót.

Külön dicséret a boxutcából kapott hasznos infókért, ahonnan folyamatosan magyarázzák nekünk rádión át, hogy mikor jöjjünk ki kereket cserélni, hol történt baleset, mikor ne előzzünk, mennyire melegítsük be gumijainkat, tehát minden szükséges tanácsot. A kerékcsere egyébként ötletesen interaktívan zajlik, ami annyit takart, hogy a különböző munkásoknál megjelenő gombokat kell a lehető leggyorsabban megnyomni.

F1 NEXTGEN

A legtöbben most biztosan arra lesztek kíváncsiak, hogy az F1 CE grafikája mennyiben felel meg a nextgen elvárásoknak. Ez az a pont, ahol eddig a legtöbb egymással szemben álló véleménnyel találkoztam fórumokon a játék kapcsán, a „kegyetlen szép" dicsérettől a „PS szintű" jelzőig. A pályák valamint a kocsik kidolgozása első blikkre egy erős közepesnek hat, és valóban nem is nagyon használja ki a PS3 erejét, de szégyenkezni valója semmiképpen sincsen. Ahogy elkezdtem elmélyülni a játékban, egyre több olyan grafikai effekttel találkoztam, amely végül mégiscsak elnyerte a tetszésemet. A sebességérzet nagyon jó, a leglátványosabb esemény pedig a verseny kezdete, ahol egyetlen frame-nyi belassulást sem tapasztalni, akárhányan is vannak a képernyőn előttem. A rajt előtt érdemes belekukkantani a visszapillantóba, ugyanis a felfelé áramló meleg levegő rendkívül realisztikus hatást kelt. Nagyobb viharoknál a versenyautók hatalmas vízfelhőt húznak maguk után, a képernyőre pedig esőcseppek hullnak, melyek nagy sebességnél nem lefelé, hanem oldalra folynak el. Egy-két pályán már szép színes fákat is láthatunk, Monaco pedig megint csak magáért beszél, és a közönség is 3D-s. Említhetnék még (többek között) néhány szép fényeffektet, de a lényeg, hogy a látvány összességében mindenképpen kellemesnek mondható, egyedül a boxutcába kiállva hagy némi kívánni valót maga után a grafika, de véleményem szerint egyáltalán nem olyan vészes, mint ahogy azt a hallottak alapján sejteni lehetett.

A kocsik törnek, tükröződnek, a részleteknek hála a rajongók már pusztán a belsőnézet alapján is megállapíthatják, hogy melyik kormány melyik típushoz tartozik, a realisztikus motorzaj vagy a váltások hangja pedig nagyobb összhangban vannak a játékkal, mint valaha, mindez igényes DD 5.1-ben kivitelezve.

Jó hír, hogy RGB kábellel ez a játék sem teljesít rosszul a HDMI-720p-hez képest, leginkább az aszfalt kidolgozottságában marad el az előbbi, ám a grafikai effektek SD felbontáson is maradéktalanul érvényesülnek, plusz még az apró betűk is jól olvashatóak (kompozit gyári kábellel már nem nagyon).

A nextgen verzió sajátja még a valamivel komolyabb AI is, mely nehezebb fokozaton igen csak megizzasztja az embert, ám még korántsem tökéletes. Fokozott figyelemre van szükség, hogy az ütközéseket elkerüljük, ellenfeleink ugyanis nincsenek ránk tekintettel, akár ők fékeznek be a kanyarban, akár mi lassítunk be előttük.

Érdekességképpen megemlítem, hogy egy időben szó volt róla, hogy két PSP-t felhasználva visszapillantóként funkcionálnának majd, ám ez a lehetőség végül mégsem lett megvalósítva, talán majd egy későbbi verzióban mégis bepótolják.

F1 MULTIPLAY

Sajnos akárcsak a Motorstorm esetében, ha multiplay-re vágyunk, (system linktől eltekintve) kizárólag az online opció jöhet szóba, osztott képernyős többjátékos módot ugyanis itt sem nagyon találtam. További rossz hír volt számomra, hogy bármennyire is szerettem volna másokkal versenyezni, a tesztverzióm megint nem engedett semmilyen szerverhez csatlakozni, így ismét különböző fórumos benyomásokra kellett hagyatkoznom. Bajnokságokra nincsen lehetőség, ám a hosszabb futamokkal (beleértve az online kvalifikációkat) részben kárpótolnak bennünket. A 22 versenyzőből ugyan csak maximum 11-et irányíthatunk barátainkkal, de a többi pilótát szerencsére gépi játékosokkal pótolja ki a stuff. Akik lemaradnának egy futam startjáról, később még bekapcsolódhatnak, amíg tart a kvalifikáció, átvéve egy CPU pilóta helyét. Ha komolyabb online karrierre nem is számíthatunk, a gép számos adatunkat tartja számon, melyeket közvetlenül összevethetünk egy barátunkéval, természetesen egy általános highscore táblázattal is, ahol minden pályaidőnk szerepel.

F1 KONKLÚZIÓ

A hallottakat összegezve hamar levonhatjuk tehát a következtetést, hogy az F1 CE egyrészt nem több egy tuningolt (PS2-es) Formula One 06-nál, és egy PS3-tól pedig többet várnánk el alapból, főleg egy Motorstorm után. Más szemszögből tekintve azonban már sokkal jobb véleménnyel lehetünk a játékról. Lehet ugyanis csűrni csavarni, attól még egy nagyon tartalmas online F1 szimulátor marad, amely irányításra és megjelenésre is kellemes, és tulajdonképpen minden olyan opciót tartalmaz, ami ehhez a technikai sporthoz szükséges. Ha kiveséztük a karriermódot, és meguntuk a bajnokságokat, akkor a rövidebb single player futamoknál még mindig nekiállhatunk klasszikus kocsikat megnyitni, bár már ez utóbbi is egy ismert opció PS2-ről.

Akárhogy is, gépet ugyan nem érdemes venni érte, de ha egy kicsit is vonzódsz az F1-hez, és esetleg kimaradtak a sorozat korábbi részei, akkor tényleg bátran merem ajánlani, ugyanis hosszútávon nem fogsz benne csalódni. Jó versenyzést!

Nagy köszönet Stingnek (és HD plazmájának) a HDMI-720p megjelenítés megtekintéséért, és külön hála Karfiolnak az F1-es szakmai segítségért.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Érdekes helyzetben van a Formula One Championship Edition. Jelen pillanatban ez a létező legjobb és legrosszabb PS3-as F1 játék is egyben. Eszerint tessék hozzáállni!

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

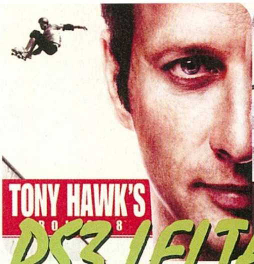
SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

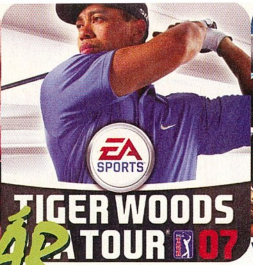
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (2 -11 online), dd 5.1, 16:9, system link, 576p/720p, mentés 1147 kb

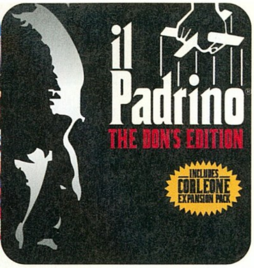
✔ igényes f1 szimulátor, korrekt online multi
X csak egy tuningolt formula one 06

7.5 pont





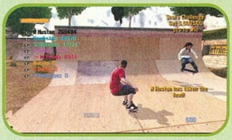




PS3 LELTÁR

TONY HAWK'S PROJECT 8

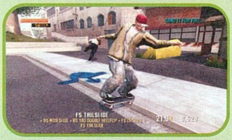
Decemberben már volt szerencsém az újgenerációs Tony Hawkhoz 360-on, és bár voltak hiányosságai, én akkor mégis úgy éreztem, hogy van olyan erős a nextgen Project 8, hogy egy 8-ast kiérdemeljen nálam. De utólag bevallom, hogy ebben azért volt egy kis nagylelkűség is részemről, így most 4 hónappal később, a PS3 európai premierjénél, főleg online mód hiányában, már nem ér többet 7.5-nél. Ami az egyéb különbségeket illeti, mintha a 360-as verzió színesebb lett volna, és állítólag olykor itt is akadnak (a Carbonhoz hasonlóan) framerate problémák. Lehet, hogy nem játszottam olyan sokat vele, hogy 100 %-ig mérvadó is legyen a véleményem, ettől függetlenül ha van is ilyen gond PS3-on (esetleg a nagyobb és zsúfoltabb helyszíneken), nekem nem





nagyon tűnt fel, így nem tulajdonítok neki túl nagy jelentőséget. Az online módot leszámítva tehát ugyanolyannak látom a két verziót. Említésre méltó, hogy a SIXAXIS használható egyensúlyozásra, de szerintem az eredeti irányítással sokkal többre megyünk. TH rajongók bátran tegyenek vele egy próbát, mert méltó tagja a sorozatnak. Tartalmas, van benne kihívás, stílusos, és az új motor is elnyerte tetszésemet, egyedül az esések borzalmasak, mert frankón olyan mintha a vízben úszva lebegnénk, viszont a lassítások tényleg nagyon látványosak.



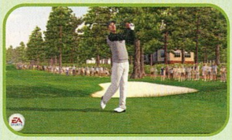


MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, X, 360

7.5 pont

TIGER WOODS PGA TOUR 07

Azt hiszem tényleg ez az a multiplatform játék, ahol még külföldön is úgy tartják, hogy a gépek alapvető grafikai stílusától eltekintve ugyanúgy néz ki a két verzió, és tartalmi különbség sincsen közöttük. Szép munka az Electronic Arts-tól. Habár csak egy rövid kis demo erejéig volt szerencsém a 360-as verzióhoz, emlékeim szerint tényleg csak a színek stílusában volt különbség a PS3-on látottakhoz képest, úgyhogy kár is lenne tovább firtatni a különbségeket. Nem vagyok egy nagy golfszakértő, de azért volt szerencsém kipróbálni a még tovább tökéletesített célzó rendszert, és igen csak elnyerte tetszésemet. Megjelenésre is nagyon szép, sőt relaxálós játék, csak a haverokkal ne lőttük volna be a labdát a bozótos-





ba, mert az a durván pixeles látvány igencsak illúziórombolóan hatott. A 2007-es évi licenceken kívül még bővebb karriermódot, profibb karaktergenerálót, valamint újabb pályákat kínálnak nekünk a tavalyi részhez képest. (Bővebb infó az októberi Konzolban.) Volt szerencsém a Wii verzióhoz is, ahol a kiválóan optimalizált Wiimote-os irányításnak hála, lehet azt választanám a HD felbontással (PS3/360) szemben, újabb taps az EA-nek. Ám a Sony-t ismerve, PS3-on hamarosan lesznek más alternatívák is golf témában.





MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, X, 360, WII

8 pont

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Marvel hősök kalandjai az X-Men Legends I-II alkotóitól. A 2006-os ősz egyik nagy szerepjáték slágere, melyben kedvenc hőseinkkel vállvetve harcolhatunk a Dr. Doom vezette rosszfiúk ellen. Teljes körű csapatkonfiguráció, online/offline kooperatív mód, tartalmas és ötletes sztorivonal, számtalan speciális képesség, és olyan nagy nevek felvonultatása, mint Pókember, Amerika Kapitány, Fantasztikus Négyes, Penge vagy Farkas (Wolverine).

Ami a két HD konzolt illeti, akármilyen guvadt szemekkel is néztem, én bizony nem láttam semmilyen említésre méltó grafikai különbséget 720p-nél a két verzió között, és úgy tudom tartalmilag is csak 2 extra hős említhető a PS3 javára, valamint az egy-két rejtvénynél praktikus SIXAXIS. Amiben még több-





bet tud a PS3, az a FULL HD felbontás. Bár jellemző, hogy pont egy olyan játék támogat natívan 1080p-t, ahol talán még SD és HD között is minimális a különbség.

Stílusán belül kétségkívül megérdemli a 8-ast, mert nagyon tartalmas akció-RPG, de ha a szívemre kéne hallgatni, nem szívesen dobnék rá ennyit, legalábbis nekem nem jön be ennyire. Mindenesetre ha nem vagy képregény gyűjtő, előbb mindenképpen próbáld ki, hogy mire adsz ki pénzt. Bővebb infó a novemberi Konzolban.





MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, X, 360, WII, GBA

8 pont

THE GODFATHER: THE DON'S EDITION

A Don's Editionnel szinte teljesen ugyanazt a Godfather verziót kapjuk kézhez, mint amit tavaly ősszel volt szerencsém tesztelni 360-ra. Az egyetlen különbséget a néhány új küldetés és helyszín, valamint a minimális SIXAXIS támogatás jelenti. Továbbá lehet, hogy tévedek, de úgy éreztem, mintha a PS3 verzió egy fokkal még kidolgozottabb is lenne a 360-ashoz képest. Mindenesetre hiába is szépek az átvezetőkben a szereplők, ha leszámítjuk a HD felbontást, meg a szép fényeffekteket robbanáskor, a grafika semmiben sem mutat túl az előző generációs konzolokon, de nem is ez a játék igazi érdeme. Mielőtt kipróbáltam volna a Godfathert, sokkal negatívabb véleménnyel voltam róla, és hiába is van tele klisékkel, vagy nem nyújt akkora szabadságot, mint a Rockstar sorozata, mégis nagyon él-





veztem a bandaháborúkat, és a tipikusan gengszteres fedezék mögüli kilövéseket, valamint a tömegmészárlásokat a raktárak elfoglalásánál, csak a játszhatóság lehetne egy picivel jobb. Akit bővebben is érdekel a játékról a véleményem, az mindenképpen olvassa el az októberi kis szösszenetemet a nextgen verzióról. Szerintem még mindig megérdemli a 7.5-öt, mert játékélményben már bizonyított nálam, ráadásul még a szavatosságot is kitolták egy fokkal.

Krisz

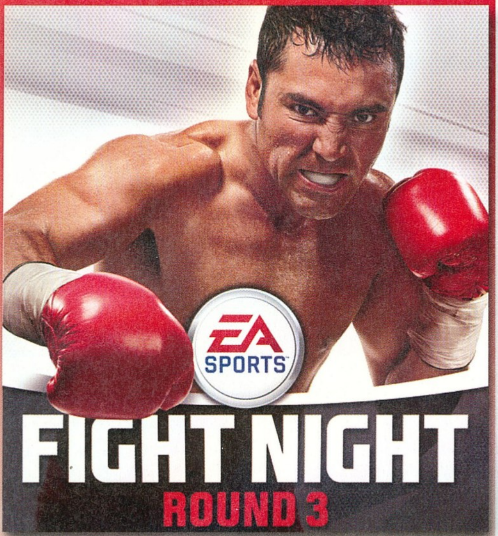
rajkrisz@freemail.hu

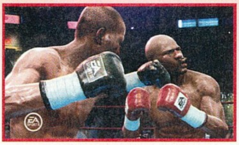


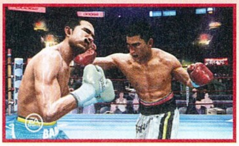


MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, X, 360, WII

7.5 pont









A Fight Night összehasonlításával végre szerencsés helyzetben voltam, ugyanis Bazijoe-nak (Barcelonának) hála szinte képkockáról képkockára össze tudtuk vetni a két verziót egy Samsung R51-esen, ráadásul egyébként is már úgy ismerte a tavalyi 360-as részt, mint a tenyerét, így minden egyes kis apróság szemet szúrt neki. Mindenesetre szinte ezt volt az egyetlen játék, ahol végre igazi különbségeket véltem felfedezni a két gép között, bár talán még itt sem annyira, hogy az nagyon látványos legyen egy laikus szemében, vagy akár az enyémben. Ami talán már kezdettől fogva nagyon szembetűnő, az a 360-as verzió sokkal extrémebb színvilága, szemben a PS3-as verzió fakóbb stílusával, melyet talán egy árkád bunyónál a 360 javára lehetne írni, itt mégis talán a PS3-nál előnyösebb, hiszen valamivel realisztikusabb hatást kelt. Bár hogy itt kinek mi jön be, az nagyon szubjektív. Az már viszont egyértelmű különbség, hogy mikor a bokszolók profiljait hasonlítgattuk, a PS3-as verzióban érezhetően kidolgozottabbak voltak az izomzatok, és igazi erezettséget véltem felfedezni. A különbség a 360-as és PS3-as verzió között itt kb. olyan, mintha a sporttársak elmentek volna egy intenzív hónapot szálkásítani a konditerembe. Mérkőzések közben talán még jobban is látszik a különbség, főleg a nagyobb találatok utáni beközelítéseknél, ahol a kidolgozottabb izzadt bőr is realisztikusabb hatást kelt. A 360-on ellenben más a bokszolók megvilágítása, de Bazijoe és a többiek szerint ez csak egy trükk a kevésbé kidolgozott izomzat elfedésére. Külön érdekesség a PS3-on a bónusz belső nézet, mellyel utoljára a Ready 2 Rumble-ben találkoztam. Ez utóbbi olyannyira valósághű, hogy komolyan átéreztem milyen fejfájással járna most egy-két hatalmas horog. Egy-két FPS-ekhez (pl. King Kong, CoD 2) hasonlóan itt is egyre jobban el kezd vörösödni a látásunk KO előtt, ami még jobban érezteti velünk milyen brutális érzés is lehet, ha kiütnek.

A PS3-as verzió tehát még fájdalmasabban realisztikus, mint a tavalyi verzió, de ettől függetlenül lényeges különbség nincsen, és egy későbbi verziótól ez el is várható. Ha kimaradt, nyugodtan szerezd be, a PS2-es/Xbox-os verziókhoz képest is hatalmas előrelépés, hiszen a tuningolt változatnak hála még mindig kiválóan fest sorozat harmadik része. Bazijoe van olyan megszállott, hogy képes újra megvenni ezért a néhány újdonságért, de én úgy érzem egy átlagjátékosnak nem kell ezért lecserélnie a 360-as verziót, hogy ha már megvan. Jómagam egyébként pár nap alatt meguntam a klisékre épülő karriermódját, így hosszútávon csak partijátékként állja meg a helyét. Bokszrajongóknak azonban kötelező!

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

FIGHT NIGHT ROUND 3

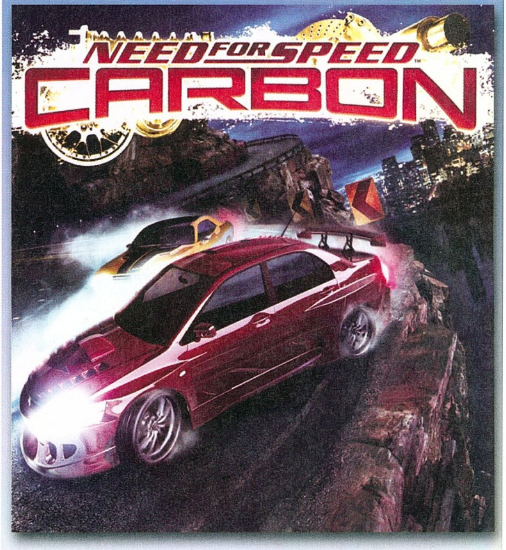
EA SPORTS / EA CHICAGO
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, X, X360

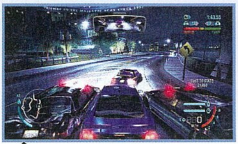
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

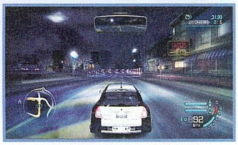
1-2 játékos (2 online), 16:9, dd 5.1, 576p/720p, mentés 136 kb

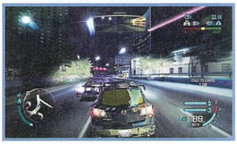
✔ 360-as verziónál valamivel kidolgozottabb, belső nézet
X átlagjátékosnak hamar megunható karriermód

8.5 pont









Úgy hozta a sors, hogy én kaptam a megtisztelő feladatot, miszerint első ízben hasonlíthattam össze a Konzol hasábjain a nextgen HD korszak multiplatform PS3-360 játékait. Ez korántsem bizonyult olyan egyszerű feladatnak mert az esetek döntő többségében emlékezetből kellett operálnom, esetleg letölthető demók alapján, és így első ránézésre nem nagyon láttam különbséget, de őszintén szólva még másodikra sem. Külön probléma, hogy alapvetően más a két HD konzol csatlakozása, melynek hála már önmagában emiatt is más a játékok színvilága, a különbség pedig HDTV-ként más és más lehet emiatt. Az analóg-digitális minőségbeli különbségről nem is beszélve, amely általános szabályként egyre csekélyebb komponens és HDMI között, ahogy haladunk előre az olcsóbb LCD-ktől, a minőségi plazmákon és a highend LCD-en át a csúcs (több millás) plazmákig. Összességében azonban elmondható, hogy az általam kipróbált játékoknál szinte minden esetben a PS3-as stuffok bizonyultak élesebbnek, míg a 360-asok színesebbnek, de igazi 100 %-os összehasonlításnak csak a HDMI-s 360-nál lesz majd értelme. Szerencsére segítségemre voltak különböző fórumos vélemények is, így legalább „sejtésem" volt, hogy milyen grafikai különbségekre figyeljek, bár szimplán kiindulhatunk abból is, hogy ezek a multiplatform játékok egyelőre még tök ugyanolyanok.

Kezdeném a sort a Carbonnal, a tavalyi év Most Wanted-Underground hibridjével, melynek ha még nem ismernétek a területfoglalós bandaháborús sztoriját, olvassátok el a róla megjelent 4 cikk/leltár egyikét (pl. 2 oldalas PS2 teszt a novemberi számban). Első ránézésre nem nyújt többet a 360-as verziónál, hiszen 720p-s és míg osztott képernyőn 2, addig online összesen 8 játékost támogat, és az irányítás is ugyanolyan jó. Sokkal szembetűnőbb, hogy mai szemmel már igencsak csúnyácska ez a grafikai színvonal, legjobb esetben is csak egy közepes. A két verzió nagyon hasonlít egymásra, de apró különbségek talán mégis akadnak. Míg a 360 javára a hatékonyabb élsimítást és a néhol jobb framerate-et írják, addig PS3-on verseny közben valamivel szebbek a grafikai effektek, de ezeken az apróságokon fennakadni szerintem totál felesleges. A játék mindenesetre csak egy tucat NFS, mely okozhat még örömet a PS2-es Underground rajongóknak, hiszen jó a sztorimód, és nem rosszak a versenyek, meg a rendőrös üldözések sem, de ma már tényleg nem ezt nevezném egy igazi nextgen színvonalnak, PS3-on meg aztán pláne nem.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

NEED FOR SPEED CARBON

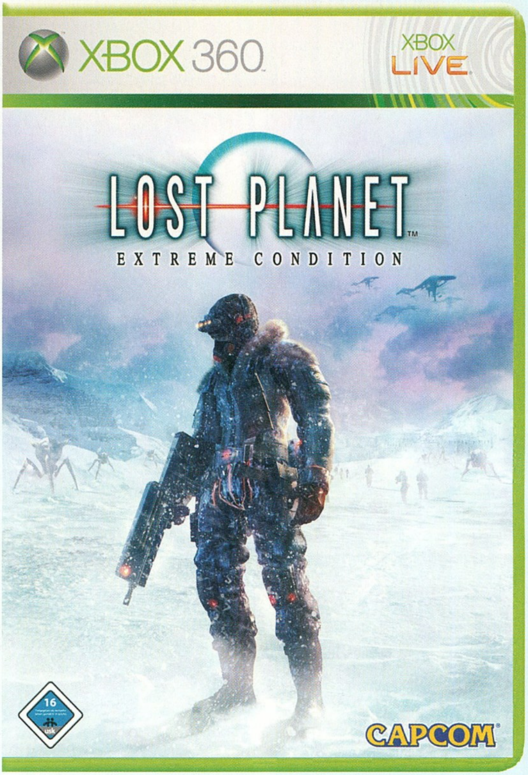
EA GAMES /EA CANADA
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, X, X360, GC, DS, GBA, Wii

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos (2-8 online), 16:9, dd 5.1, 576p/720p, mentés 341 kb

✔ területfoglalós sztorimód
X rókabőr

7 pont

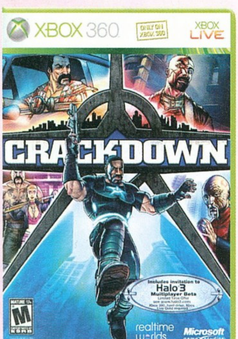


LOST PLANET NYEREMÉNYJÁTÉK

Szeretnél Lost Planet játékot és pólót nyerni? Válaszolj a következő kérdésre:

Mi volt az az öt alcím, amit Dae használt a Lost Planet tesztben?

A válaszokat 2007. május 4-ig várjuk levélben vagy emailben, jól ismert címeink egyikére: 576konzol@576.hu, 1329 Budapest, Pf.: 24.
Ne felejtsd el megadni neved és pontos címed! A helyes választ beküldők között 4 db Lost Planet játékot és hozzávaló pólót sorsolunk ki.



Crackdown játékunk nyertesei

Takács József
Porrogszentkirály

Kovács Norbert
1039 Budapest

Redetzky Gyula
1134 Budapest



Fuzion Frenzy 2 játékunk nyertesei

Nagy Tünde
Nagykanizsa

Balázs Bálint
Csobánka

Hursán Zsolt
Békéscsaba

KÉZ ÉS WIIMOTE TÖRÉST







Az Electronic Arts-os SSX sorozat ismét tiszteletét teszi egy Nintendo masinán, méghozzá egy kifejezetten a Wii individuum irányítási lehetőségeihez igazított, és abban rejlő potenciát kiaknázni kívánó teljesen egyedi résszel célozta meg a Nintendo tábort az EA Big kanadai részlege, amikor is belefogott a **SSX Blur** fejlesztésébe. A munkálatoknak vége, a gyártósorok kipréselték, majd a bérrabszolgák becsomagolták a korongokat, amik közül egy példány a mi kis szerkesztőségünkbe is megérkezett, hogy jól megvizsgálhassuk, vajon sikerült-e a már igen régóta sikeresnek mondható sorozat következő epizódját élvezhetően a Wii irányítópáros képességeihez igazítani. Az SSX széria egyébként igencsak nagy múltra tekint vissza, hiszen anno – az ezredforduló környékén – emlékszem, hogy még egy régi Playstation 2-es demólemezen találkoztam vele először, videó formájában.

A Wii-s SSX Blur egyébként sok helyen elüt a nagytestvérektől, akik játszottak már valamely résszel rögtön érzékelik majd a különbséget. De ne szaladjunk ennyire előre.

Érdekes, egyesek szerint talán tetszetős menüvel indít a játék, amelyben a szokásos lehetőségek várnak ránk, amik közül természetesen a saját karrierünk elindítása rabolja majd el a legtöbb időnket. Előtte azonban mindenképpen ajánlanám, hogy nézzünk be a Tutorialba, itt ugyanis begyakorolhatjuk a nem épp egyszerű és kézre nem álló, sőt eléggé nehezen megszokható irányítás alappilléreit.

A játék irányítása a Wiimote-on kívül erőteljesen támaszkodik a Nunchukra, így aztán mindkét kezünk igencsak alaposan meg lesz dolgoztatva. A srácokat a Nunchuk analóg karjával irányítjuk, ezzel rugaszkodunk el a talajtól, fékezünk, kanyarodunk, ezt használjuk majd az ugrásokhoz, és a hirtelen irányváltásokhoz is. A Wiimote a levegőben végrehajtandó feladatoknál kap szerepet, forogni, szaltózni lehet vele. Sajnos azonban két alapvető, igen komoly hibát is felróhatunk az irányítás javára: az egyik rögtön az, hogy, úgy ahogy van, teljesen használhatatlan az egész. Az ember naivan azt gondolná, hogy igyekeznek jól működő precíz, játékosbarát irányítást tető alá hozni a fejlesztők, és bár lehet, hogy ez volt a céljuk, a végterméken az ez irányba tett erőfeszítéseik egyáltalán nem látszódnak. Egy teljes délutánt azzal töltöttem, hogy gyors versenyeket nyerek és megpróbáljam betanulni a kezelést, de mindhiába: az alapok még csak-csak elsajátíthatóak, de a bonyolultabb, komplex, ne adj isten az über-trükkök (róluk majd még később értekezem) végrehajtsa már meghaladták a tudományomat. A másik dolog, amit mindenképp negatívumként hoznék fel az irányításban, hogy itt egy újabb játék, ami semmivel sem különb vagy forradalmibb akármely másik társánál, magyarul semmi újszerűt nem találtam benn, megint kaptunk az arcunkba egy olyan stuffot, ahol nincs más dolgunk, mint a két irányítóegységet szinkronban, vagy épp ellentétesen, esetleg egymástól függetlenül rángatni. Minden egyes irányítási metódus ugyanis ugyanarra az egyszerű tematikára épül, vagyishogy a legkülönfélébb irányokba picikét rángassunk a kontrollereken, ez lehet vízszintesen előre-hátra, jobbra-balra, esetleg a Nunchukot forgatjuk a saját tengelye körül, de a lényeg mindig ugyanaz: őrült idegrángáshoz hasonlatos kézmozdulatokkal kell irányítani a játékot, ami egy idő után elég frusztráló.

Egyébként az játék tartalmasságában is találtam kivetnivalót, mert bár a karriermód kellően hosszú, és sok különféle kihívásnak kell eleget tennünk a versenyeken kívül is (szám szerint harminckettőnek), mégis semmi olyan komolyabb újítást nem appikáltak a game-be, amire az ember elégedetten csettinthetne.

Van a szokásos lesiklás, a szlalom, a verseny, a félcsövezés, a Big Air, vagy a viszonylag újnak mondható Slopestyle, ami egyébként is szinte csak a freestyle továbbfejlesztett változata.

Az egyedüli, valódi újdonságként a hógolyózáson kívül – mert most már ezt is lehet, bár én inkább jobban örültem volna, ha a sorozatra jellemző trágár, beszólongatós dumákat hagyták volna inkább a játékban, mintsem ezt a szenvedős dobálózást (számos challenge is erre épül) – megjelent a Groove-Meter. Ez a kijelző a bemutatott trükkök számával és nehézségével párhuzamosan töltődik, és ezzel egyetemben a kezdeti chilloutos zene is beindul, felpörgetve, újabb trükkök bemutatására sarkalva a játékost. A lehetőség egyébként jó és látványos is (kis hangjegyek áramolnak körülöttünk), és a groove csíkunk feltöltése után lehetőségünk van bemutatni az über-trükköket (Uber-Tricks). Ezeket a legnehezebb előhozni, hiszen egyszerre mindkét egységgel kell speciális alakzatokat rajzolnunk a képernyőre (pl. szívet), viszont elég komoly ponthegyek is járnak értük. Egyébiránt van egy külön menüpont is a betanító részben, ahol lehetőséget biztosítanak számunkra, hogy begyakoroljuk ezeket a mutatványokat is.

A kezdeti tizensok karakter mellé számtalan újat megnyithatunk majd, és számos új helyszín is aktiválódik, ahogy haladunk előre a játékban, és persze ahogy azt már megszokhattuk az ilyen programoknál, az öltözködés sem maradhatott ki a game-ből. Állítólag még Yeti-jelmez is megszerezhető a későbbiekben. Nekem, elnézegetve a szereplőket – meg ugye itt ez a Groove-kijelzős okosság is – végig a Space Channel 5 motoszkált a fejemben, ami inkább a Blur számára lehet megtisztelő, mintsem fordítva.

A pályákról sem tudok kiemelkedően pozitívan nyilatkozni: pont ugyanilyen lejtőket láthatunk bármelyik hasonló snowboardos játékban. Nagy fehérség, néha-néha jeges csúszkákkal tarkítva, fenyőfák, csövek, rámpák, sziklák, neonfényes tereptárgyak mindenfelé.

Sokszor pedig épp a tájra boruló köd miatt lesz nagyon homályos az egész képernyő.

Ez a kicsit meseszerű grafix sem jött be annyira, inkább hajtottak volna rá az életszerűségre.

Mi mást is mondhatnék: az SSX Blur semmilyen téren sem pionír, inkább csak egy közepes iparos munka, ami határidőre elkészül, de sem szív, sem lélek nincs benne. Ettől függetlenül, ha komálod a stílust, próbáld ki, mert a neten láttam négy és tízpontos értékelést is róla.

Sylar



MARTIN BELESZÓL!

Borzalmasan kaotikus a game irányítása, amely semmilyen módon sem kapcsolódik a hódeszkázáshoz. Szívecskék rajzolása a lebegőbe, hogy extra trükköket hajtsunk végre? Ezt most hogy sikerült összehozni? Nekem az egész játék sokkal jobban tetszett volna a hadonászás nélkül – jó a mozgásérzékelés, de nem kéne mindenáron erőltetni. Szerintem elég lett volna, ha inkább valamilyen egyensúlyozós okosságra korlátozzák a Wiimote használatát.

SSX BLUR

EA SPORTS BIG
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

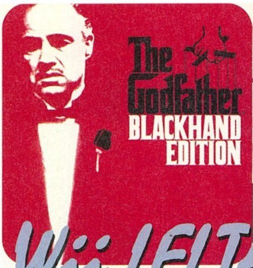
1 - 4 játékos

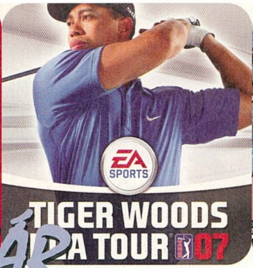
✔ groove meterrel bíbelődve egész jól be lehet lazulni, kicsit olyan zenei utazás filingje van

X mindenben középszerű

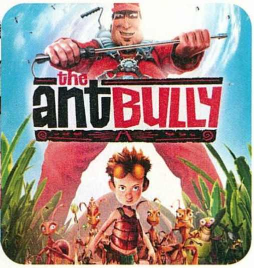
6.5 pont

Wii LELTÁR









THE GODFATHER

Bár nagyon szeretem a GTA sorozatot, de egyszer már befürödtem egy szintén a '30-40-es években játszódó gengszter stuffal (Mafia), így aztán annak idején, amikor kijött a **The Godfather** esélyt sem adtam neki – mint utólag kiderült, kellett volna. A Mario Puzo regényéből Francis Ford Coppola által megálmodott Keresztapa filmtrilógiát szerintem mindenki ismeri, aki nem az gyorsan pótolja. Hosszú huzavona után aztán a klasszikus filmadaptációnak végül tavaly (előtt?) elkészült a játékváltozata is, több-kevesebb babért learatva. A Wii-s **Blackhand Edition** nagyvonalaiban megegyezik a más platformokra megjelent Keresztapa játékokkal, néhány új mellék-missziót azért összedobtak hozzá a készítők (Favor, Police Chief Blackmail).

Az irányítást ugye a Wiimote-Nunchuk párosra optimalizálták, amit jelenthetem nagyon jól sikerült! Kicsit olyan fight-nightos, analóg karos utánérzése van az embernek játék közben, de ez senki se zavarjon, nagyon frankon lehet sorozni az ellenfeleket akár puszta kézzel, akár lőfegyverrel (célozni sem nehéz a Wiimote-tal), és igen brutális kivégzések, mozdulatok végrehajtására is van lehetőség. Talán épp ez tetszett a leginkább a játékban, a valódi nyers erőszak ilyen brutálisan realisztikus ábrázolása (a legkülönbféle módokon lehet agyonverni, kivégezni, befenyíteni az embereket). Egyébként a filmek összes főbb történését megtaláljuk a game-ben. A grafika elég hullámzó teljesítményt nyújt, van ahol kifejezetten szép a játék, és például a tűz vagy az autó lámpáinak effektje sokkal szebb, mint mondjuk a PS2/Xbox verziókban, máskor pedig elég elnagyoltak a mozgások a figurák, vagy épp az épületek/tereptárgyak. Jó néhány küldetéscsoporttal találkozhatunk a szokásos vérbosszú és védelmi pénzek beszedésén túl is, így nálam egyáltalán nem fulladt unalomba a játék (megkenhetjük a yardot, és vannak autós üldözések is). A cél természetes New York utcái feletti hatalom megszerzése. Kifejezetten kellemesen csalódtam a játékban, és ezúttal még az irányítást is sikerült használhatóan tető alá hozni.





MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

8 pont

TIGER WOODS 2007

Golfozhattunk már Wii-n, de eddig mindössze idétlen mini-játék gyűjteményekben köszönt vissza a sportág elnagyolt, leegyszerűsített változata, ami szimulációnak még jóindulattal sem volt nevezhető. Most megérkezett viszont a **Tiger Woods PGA Tour Golf** soron következő epizódja, kifejezetten a Wiimote-ra szerkesztett irányítással. Egyébként a játék összes egyéb paramétere alulmarad még az Xbox/PS2 páros konverzióival szemben is (grafika, hangok – mintha idióta idegbetegekből állna a közönség), és bár tartalmilag szinte mindent megtalálunk ebben a változatban is (shoptól a Tiger Challenge-ig, az árkád és a tradicionális játék móduszokig szinte tényleg mindent), szerintem ez a legkevésbé érdekes most számunkra. Hiszen mindenki arra kíváncsi, vajon mennyire sikerült eltalálni az irányítást, mennyire tudjuk élethűen imitálni a nappaliban a golfozást? Hát kérem szépen nagyon, most kivételesen valami egészen használhatót hoztak össze az Electronic Arts-os figurák. Szerencsénkre nem kell istálló méretű nappali/egyéb helyiség sem az ütögetéshez, mert bár az irányítást úgy tervezték, hogy lehetőség szerint a hagyományos golfos-bepucsítós beállással is tudjunk játszani, ez mégsem kötelező, bár az illúzió teljessége kedvéért azért nem árt. A helyes mozdulatokat végrehajtva akár egy karosszékből is játszhatunk, ami egy idő után megváltásnak tűnik, mert mondjuk egy négy résztvevős 18 lyukas partit végigállni nem épp leányálom. Egyébként a Wiimote-tal ütni pont ugyanazokkal a mozdulatokkal kell, mint az életben: jól meglendítjük a hátunk mögé, aztán ami belefér, persze csak akkor, ha elég messze vagyunk a lyuktól. Kisebb távolságokban már taktikázhatunk is ez erőmérővel (kis ikon a jobb sarokban), még közelebbről pedig előkerülnek a putter ütők a gurításhoz, ahol igencsak precíz mozdulatokkal tudjuk csak a labdát a lyukba juttatni. Sok gyakorlást igényel, és azért van még csiszolni a rendszeren, de azért profin megszerkesztett szimulációval állunk szemben, ami élményszinten már közel áll a valódi sportághoz. Negatívum, hogy nincs online multi, és a sport maga erősen rétegjáték. Ettől persze még jó, és kötelező, ha szereted a golfot.





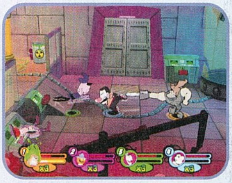
MÁS VERZIÓ: PS2, X, PS3, X360, PSP

7.5 pont

THE GRIM ADVENTURES OF BILLY AND MANDY

Elvileg a Cartoon Networkön mind a mai napig megy a *Billy és Mandy kalandjai a Zord Kaszással* névre hallgató rajzfilmsorozat, mégis elég régen nem volt hozzá szerencsém, egyrészt, mert elég hülye időpontban játsszák, másrészt pedig mert nálunk mostanában a Minimax a nyerő, azon belül is a Thomas a gőzmozdony az abszolút kötelező műsorszám.

A Billy és Mandy egyébként egy elég jópofa, inkább felnőtteknek készült sorozat sok iróniával, undorító gusztustalan jelenetekkel, és maró, gúnyos poénokkal. Ehhez képest a rajzfilm szolgáltatta fincsi termékeny tápanyagból készítettek egy béna arénaharcos verekedős programot, amit egyébként már leteszteltünk anno Playstation 2-re is. Miben is különbözik a PS2-es változattól a Wii-s reinkarnáció? Nem sokban. Egyedül talán az irányításban beállt változásokról lehetne beszélni: érdekességképp egyébként mindenképp megemlítendő, hogy a játék nemcsak a hagyományos Wiimote-ot használja, hanem speciális átalakítóval ráköthetjük a Wii-re a Gamecube kontrollerjeinket is. Az irányítás egyébként kimerül a szokásos hadonászásban és rángatózásban, semmi extrát ne képzeljetek el, egyetlen üdítő színfoltja az, amikor a kivégzésnél a képernyőn található kurzort kell több lépésben hirtelen a koponyára irányítani. Sztori módban lehetőségünk van minden szereplővel végigjátszani a történetet (sok különbség nincs), és behozni egy rakat lelakatolt szereplőt meg fegyvert. Van kihívás módozat is, illetve multiplayer lehetőség is. A grafika cel-shadinges, és egyébként roppant hangulatos és változatos kis arénákat hoztak össze sok helyen leamortizálható pályarészekkel. Iszonyat mennyiségű poénos fegyvert vethetünk be a harcba a Mind-Control Guntól a porszívó át, az agykiszívó fegyverig (vannak persze kézifegyverek is), és ugye egyszerre akár négyen is nyüstölhetjük a játékot, de mindez összességében nagyon kevés, Billy és Mandy sokkal zordabb kalandokat érdemelt volna a Kaszással (mondjuk arra jó a program, hogy meggyőződjünk róla, hogy a magyar szinkronhangok sokkal jobbak az eredetieknél).





MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

4 pont

THE ANT BULLY

Egyes kutatások és felmérések szerint minden egyes fiúgyermek életében eljön az a bizonyos időszak, amikor gyermekkori szadista hajlamait a természet hirtelen felfedezett és védtelen gyermekein próbálja meg több-kevesebb sikerrel kiélni. Bizonyára ti is csomóztatok össze gilisztákat, főztetek bogarakat, fejeztetek le siklókat gyermekkorotokban, csak úgy kedvtelésből, mármint persze, hogy én nem, csak hallottam ilyen sztorikat, hogy egyesek ilyesmikkel szórakoznak. (A betegek.) Az ilyen elmeháborodott srácok közé tartozik a tízéves Lucas is, aki a kertjük végében található hangyaboly lakosait írtja előszeretettel, amíg aztán a kolónia varázslója meg nem unja, és egy varázsfőzet segítségével le nem miniatürizálja hangyaméretűre a kis sátánfajzatot. Visszanyerni az eredeti méretünket, megmenteni a hangyabolyt a végső pusztulástól, ez a feladatunk. A stuffot egyébként már teszteltük anno PS2-re, úgyhogy minden fontosabb dolgot megtalálhattok a kétoldalas tesztben, amit csak a játékról és a hangyákról érdemes tudni. Azért nagyvonalakban: mászkálós anyag kicsinek, idétlen dögunalom feladatokkal, agyunkat kismértékben megmozgató logikai feladványokkal, és tulajdonságait bővíteni/fejleszteni képes főszereplővel, használható fegyverekkel, néhány speciális pályával, közepes grafikával, föld-fű-gomba-hangya színekkel operáló grafikával, ami engem végig a szintén rém visszataszító Artúr és a Villangók játékot juttatta az eszembe. Ha már gyerekjáték, és mászkálós, mér' nem lehet minden olyan szép színes, mint a Mario game-ek? A Wii-s irányítás semmi különlegességet nem tartalmaz, ismételten csak a szokásos, előre-hátra, jobbra-balra döntögetjük, vagy rángatjuk az Nunchukut (így tudunk többek között hátrálni vagy bukfencezni is), esetleg a tengelye körül forgatjuk. A Wiimote-ot is hasonlóképp, kicsi de erőteljes gyors mozdulatokkal kell használni. Semmi extra, sem az irányításban, sem a játékban. Még a főellenfelek sem mentik meg a bukástól.

Stiletto





MÁS VERZIÓ: GC, PS2, GBA

4 pont

VAN, AKIT EZ FELIZGAT???





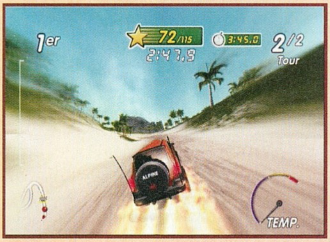
Az **Excite Truck** egy off-road verseny, abból is a valóságra és a fizika törvényeire fittyet hányó, árkád jellegű, helyenként sárdagasztó, máskor pedig festőien gyönyörű környezetbe helyezett négykerék-meghajtású járgányviadal. A Wii-társadalom valami furcsa oknál fogva (talán csak nem a marketingesek végezték perfekt módon a munkájukat?) egyfajta messiásként várta a játékot, hogy végre elmondhassák: az ő gépükre is van már használható, épkézláb autóverseny. Az Excite Truck végre megjelent Európában is, így épp itt volt az ideje, hogy egy kicsit elmerüljünk a hatalmas ugratásoktól és frontális ütközésektől hemzsegő játék mélységeiben, és némiképp tiszta vizet öntsünk a pohárba.

Ahogy azt már megszokhattuk a Wii-s autós game-ek esetében, az Excite Truck is csak a Wiimote-ot használja (nuncsaku tehát nem kell hozzá), és azt is a már jól bevált, vízszintbe-keresztbe fordított módon. Magyarul a távirányítót a két végénél kell megmarkolnunk.

Mielőtt belekezdhetnénk a játékba, sajnos át kell rágnunk magunkat a huszonegynéhány részből álló Tutorial (betanító) rész első negyedén, és majd, ha ez megtörtént, csak utána állhatunk neki versenyezni.

Az Excite Race alatt találjuk a hagyományos versenyeket, vannak kupák (vagy bajnokságok, kinek hogy tetszik), és a legkönnyebb versenyosztályból kell magunkat felküzdeni a legmagasabbig; de ez nem az a játék, ahol elég egyszerűen csak elsőként átszakítani a képzeletbeli célszalagot, csak azzal ugyanis nem érünk el semmit, a hangsúly (a helyezésen túl persze) a minél örültebb és képtelenebb trükkök, hajmeresztő ugratások, és az ellenfeleink kiütésén van.





A játék pontozási rendszere csillagokat használ: csillagokat kaphatunk a driftelésért, az ugratásokért, a levegőben bemutatott akrobatikus mutatványokért, az ellenfelek lezúzásáért, vagy épp a fák közötti szlalomozásért is (a 11 különféle trükk ismertetését megtaláljátok a gépkönyvben). A végrehajtott mutatvány hosszától, veszélyességétől, látványosságától függően egy-egy akciónkért akár (maximum) öt csillagot is begyűjthetünk, amire szükségünk is lesz, mivel minden pályán van egy minimum kvóta, amit muszáj elérnünk a győzelem érdekében. A játék egyéb statisztikát is vezet a különféle trükkök végrehajtásáról, és a pályák végén osztályoz is minket. B rang alá ne nagyon menjünk, hiszen csak ez felett nyithatjuk meg az új pályákat, de még inkább törekedjünk magasabb osztályzatra, mivel így új járműveket, esetleg az alapfényezések keverékeit hozhatjuk be. A bajnokság-mód egyébként nincs túl bonyolítva, ha végzünk az első négy pályával, a gép hozzácsap egy ötödiket, kicsit emeli a pályákon a minimálisan begyűjtendő csillagok számát, és így tovább. Idővel aztán megnyithatjuk a tükörmódot, illetve a nehezebb versenyosztályt is (Super Excite Race). A Challenge módban háromféle kihívásnak tehetünk eleget: kapuk között áthaladni, gyűrűkön átugratni, illetve az ellenfeleinket összetörni. Ez is, akárcsak a sima versenyzős mód, elég ötletszegény és fáradt.

Az autóválaszték elég terjedelmes (kb. 25-30 járgányra rúg), és lesz néhány igen zorkó négykerekű is köztük (Monster Truck, Crazy Monster Truck). Azt autók ötféle tulajdonsággal rendelkeznek, ebből a gyorsaság és a kezelhetőség az a kettő, ami verseny közben is érezhetően különbözik az egyes gépjárműveknél. Az irányítás egyébként roppant kaotikus és igencsak instabil, a vezetés élménye az első pár órában a messzi ködbe vész, és csak akkor tűnik elő némileg, amikor már századszor mentünk végig az adott pályán, és betéve tudjuk az összes kanyart, emelkedőt, elágazást, és ugratót. Irányítani az autót egyébként a Wiimote döntögetésével tudjuk (nitro a d-pad, 2 a gáz, 1 a fék), és a tengelye körüli forgatásokkal tudjuk lerövidíteni, illetve meghosszabbítani az ugratásainkat. A levegőben egyébként lehetőségünk van arra, hogy kibalanszírozzuk a leérkezésünket (szintén döntögetni kell a Wiimote-ot), ennek azért van kiemelt jelentősége, mert a négy kerékre érkezést is külön jutalmazza a gép. Egyes helyeken speciális ikonokat is felvehetünk, ezekkel vagy átformáljuk a felszínt (ugratókat, lejtőket hozzunk létre), vagy extra gyorsaságban és sebezhetetlenségben lesz részünk egy rövid ideig.



A pályák viszonylag kellemes külalakkal rendelkeznek, letisztult, élethű színek jellemezik a helyszíneket, az adott éra jellegzetességeivel (Kínában a Nagy Fal fogad, Skóciában várromok között zajlik a verseny), és van néhány igen impresszív terület is, ilyen például Fiji, amiről nekem a Far Cry jutott mindig eszembe. Persze a legpatinásabb PS2-es vagy Xbox játékok színvonalát nem éri el a grafika (next-gen cuccokhoz most ne hasonlítsuk), de az mindenképp mellette szól, hogy bitang gyors a motor, belassulást, megakadást sosem tapasztalhatunk (16:9 és 480p a maximum a mit kihozhatunk a programból).

Érdekesség, hogy SD kártyáról (maximum 100db MP3 formátumú fájlt) a saját kedvenc zenéinket is feltölthetjük a játékba, így téve egy kicsit kellemesebbé az egyébként kínkeservesen szenvedős versenyzést.

Összegezzünk: a külcsín egész kellemes, de az irányítás szinte teljesen hasznavehetetlen, és a hatalmas iramnak köszönhetően egyébként is csak akkor lesz részünk komolyabb sikerélményben, ha már csukott szemel is végig tudnánk menni a pályákon. Igazán valós vezetési élményt ne várjunk, a teljes kaotikus irányításnak köszönhetően örüljünk, ha a pályán tudjuk tartani a gépjárművet és sikerül elkerülni az egyébként minden esetben totálkárral végződő, és a versenyt állandó jelleggel megszakító fákkal való találkozást.

Reálisan nézve mind a játék tartalma, mind pedig maga a játék, tehát a versenyzés is elég fáradt és fantáziátlan. Kihívás nuku, újrajátszásra nincs, ami csábítson, az online szekció teljes mértékben hiányzik a game-ből, és a multiplayer móka is igencsak le van korlátozva néhány osztott képernyős játéklehetőségre.

Elég közepes cuccról beszélünk most, ami nem, hogy messiásként nem ragyogja be a Wii horizontját, de van egy tippem, hogy nem is lesz túl népszerű a Need for Speedhez szokott generációnak. De ez nem is baj, mert ami gyenge, az gyenge…

Sylar

MARTIN BELESZÓL!

Olyan érzésem volt, amikor Excite Truckot próbáltam, mint amikor az ember nem tudja eldönteni, hogy a filmet, amit néz, direkt nem vette komolyan a rendező, vagy ez volt a legtöbb, amit ki tudott hozni magából. Tudom, lesznek Wii tulajok, akik úgy tekintenek majd a játékra, mint az első normális autós game – én úgy tekintek rá, hogy ebből a stílusból már kinőttem. Jöjjön inkább a Mario Galaxy, vagy a Paper Mario Wii-re.

EXCITE TRUCK

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 - 2 játékos

✔ gyors, akadásmentes, őrült versenyzés
X nem túl élvezetes, nincs kihívás, nem szórakoztató, pocsék irányítás

6 pont

GRAW MÁSFÉL

Ubisoft és az ő Tom Clancy arzenálja. Profizmusukat mára már szinte senki sem meri kétségbe vonni, a játékosok ízlésvilágát azonban nem minden esetben elégítik ki, hiszek az esetek döntő többségében mindig akadt egy stílusra (valamennyire) hasonló alternatíva, mely ha minőségben nem is feltétlenül, de hangulatban gyakran überelte az adott technikai shootert. A Tom Clancy játékok valahol túl szakmaiak, túl szárazak, túl rétegjátékok (túl-zásba estem :), így ha nem érzünk rájuk, könnyen elveszhet velük az a fontos feeling, ami miatt érdemes „játszani".

Biztosan sokan emlékeznek még a tavalyi évre, a nagy nextgen Ghost Recon debütálására. Igazi hightech taktikai TPS/FPS volt, melyet végre igazán Xbox 360-ra élezték ki, és az addigi létező legjobb és legszebb stuff volt az első újgenerációs konzolon. Ennek ellenére mégis jóval többen választották a kevésbé minőségi (szimpla PC-s átiratú) Call of Duty 2-t, hiszen hiába az (állítólagos) bughegyek, ha egyszer olyan világháborús feelinget árasztott magából, melyet még soha egyetlen konzolos elődje sem a stílusban. De persze a Vegas és a Gears esete is hasonló, azzal a kivétellel, hogy az utóbbit nyugaton az év játékának nyilvánították, és már bő 4 millió eladott példánynál tart, megérdemelten, vagy sem.

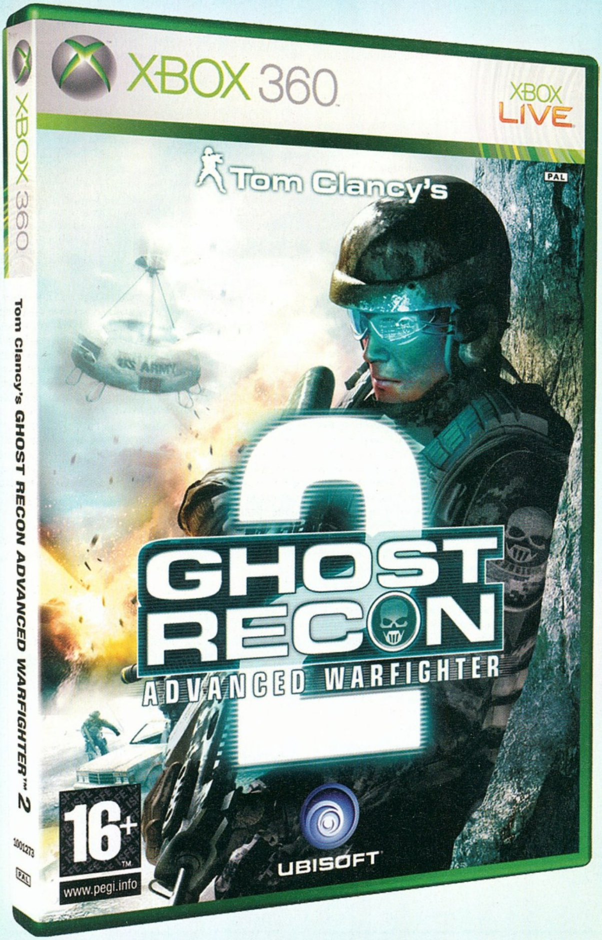
Maradjunk most azonban a Ghost Recon sorozatnál, melynek számozását viszonylag nehéz követni a sok-sok konzolos mellékverzió kiadása után, de az mindenesetre biztos, hogy ez a második GR játék 360-on. Itt azonban meg kell jegyeznem, hogy a régebbi Xbox-os részekkel ellentétben kiegészítő kiadására valószínűleg pusztán azért nem került sor a GRAW után, mert a sztori „következő fejezetét" egyszerűen letölthettük Live-ról bő 2 ezer forintos áron (4 új campaign, és 12 extra multi pálya). A **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** tehát hivatalos folytatás, bár a számozása kissé csalóka, ugyanis sokkal inkább tekinthető tuningolt GRAW-nak.

Akárcsak az első részben, ismételten Scott Mitchell parancsnok veszi fel a kesztyűt a harcmezőn Ghost csapatával. Halkan és észrevétlenül dolgoznak, majd ugyanolyan feltűnésmentesen is távoznak a helyszínről, ahogyan odaérkeztek. Az elit kommandós fiúkat ezúttal a mexikói-amerikai határra vezénylik ki, ahol a három atombombát eltulajdonító terroristáknak kell a körmére nézniük. Ilyen fenyegetést ugyanis nem hagyhat a kormány szó nélkül, ám kulcsfontosságú a diszkrét ügyintézés, éppen ezért a hasonlóan kényes ügyek intézésére szakosodott Ghost teamet küldik a helyszínre, hogy sebészi pontossággal hárítsa el a veszélyt.

Ahogyan arra alapból is számítani lehetett, a GRAW fanok szinte rögtön fel fogják találni magukat az irányítást kézhez kapva, hiszen néhány változtatáson és opción kívül alig változott valami a folytatásban. A hangsúlyt a küldetések még precízebb végrehajtására fektetik, melyből következően már maga a Tutorial is egy jóval terjedelmesebb anyagot ölel fel a GRAW-hoz képest, és bár a feladatok puszta végrehajtása nem olyan nehéz, a sokkal izzasztóbb tökéletes gyakorlatokért már itt is extra achievement jár.

A küldetések elején automatikusan felajánlanak nekünk egy csapatkombinációt valamint fegyverarzenált, ám ha kedvünk tartja mind a kettő esetében tetszés szerint változtathatunk. Utóbbinál akad ismerős típus is, és néhány újdonság, mint pl. az AS50 sniper-gépfegyver, mely nemes egyszerűséggel hatol át vékonyabb falakon, leterítve a mögötte megbúvó ellenfelet. Egy másik új fegyver különlegessége, hogy a rászerelt kamera segítségével még csak ki sem kell már tekintenünk a fal mögül, így végig fedezék mögött maradhatunk. Lehetőségünk van küldetés közben is fegyvert cserélni, ehhez az erre alkalmas páncélkocsit, az ún. MOLE-t kell igénybe venni. A kis hatkerekű távirányítós járművet mi magunk is irányíthatjuk, tehát mozgó fedezékként is szolgálhat. A kis repülő őrszem ismételten segíti a küldetéseinket, és habár ennek kezelését szokni kell, talán már jóval egyszerűbbé vált, mint az előző részben. Segítségével az egész terep belátható, és már jó előre felkészülhetünk az ellenség támadására. Mindent látó szemként funkcionál, anélkül, hogy a kis robotegység lőtávolon belül kerülne.

A GRAW 2 alapvetően TPS kameranézetet használ, melynél tetszés szerint változtathatjuk hogy karakterünk a képernyő melyik oldalán álljon, pontosabban, hogy a kamera melyik vállunk mögül mutassa a terepet. Ez nem csak szokás kérdésétől függ, hanem hogy az adott terepviszonyoknál, pl. egy saroknál melyik biztosítja az ideálisabb rálátást az ellenségre. Autós játékokhoz hasonlóan futás közben automatikusan eltávolodik a nézőmód, majd ahogy megállunk, újra bezoomol. Belsőnézetből is játszhatunk, ám ehhez külön be kell lépni az Options-be, külön gombot legalábbis nem találtam rá. A külső nézet azért lehet mégis praktikusabb, mert a GRAW 2 egy a Vegas-ra és Gears of Warra hajazó fedezékrendszerrel bír, mely ha nem is olyan dinamikus, mint az előbbiek, valamivel talán egyszerűbb cserébe.





























Csapattársaink parancsszóra gyülekeznek, előrenyomulnak, illetve megsemmisítik a kijelölt ellenséget. Sérült bajtársainkat záros időn belül meg kell gyógyítani, saját sebeinkre pedig a szanitécnél találunk medipacket, akit ötletes módon máshoz is odairányíthatunk, ha mi magunk nem kívánunk odamenni segítségre szoruló társainkhoz. Alapvető különbség van egységeinknél aközött, hogy felderítő, vagy tüzelő státuszban vannak-e. Előbbi esetben jóval taktikusabban járnak el a fiúk, és ezt lesz érdemes használni, amennyiben be akarjuk keríteni az ellenséget. Utóbbi kivitelezéséhez fontos megjegyeznem, hogy tetszés szerint váltogathatunk az egységeink, a páncélkocsi, valamint a kis őrszem nézőpontja között, és akár innen is kiadhatunk utasításokat.

Talán nem meglepő, de a GRAW 2 (technikailag) jelenleg egyértelműen a legszebb gáma a Gears of War után, sőt néhány téren még azt is übereli. Profi kivitelezés mindenféle bug nélkül: ÍGY kell játékot készíteni. A v-sync tökéletes, popupnak vagy framerate esésnek nyomát sem látni, a ködösítés minimális, a látótávolság a Resistance-szel vetekszik, a textúrák pedig kidolgozottak, tehát egyszerűen minden a legnagyobb rendben. A robbanások nagyon komolyabbak, a pontot az „i"-re pedig az első napfelkeltés pálya teszi fel, melynél szebb fényeffekteket nem nagyon láthattunk még eddig más játékban, ráadásul valós időben változnak az árnyékok és a látási viszonyok, realisztikusan szimulálva egy vöröses pirkadatot. Mindezt natív 1080p-ben prezentálva, mely majd a HDMI-s 360-nál lesz igazán érdekes. (Nem csak azért, mert viszonylag kevés FULL HD megjelenítő fogad analóg csatlakozón át 1080p-t, hanem azért is, mert digitális jelátvitellel jóval nagyobb a jelentősége részletgazdagságban).

Körítésképpen állandó bejátszásokat kapunk a HUD-on, melynek hála még jobban elmerülhetünk a történetben. Éppen emiatt nincs is nagyon szükség egyéb CG átvezetőkre, hiszen ilyen körülmények között bőven elég az ingame prezentáció a küldetések között.

A kifogástalan grafika azonban egy dolog, a szavatosság pedig egy másik megközelítés, itt ugyanis már akad némi gond, de ahogyan azt ebből sejteni lehet, kizárólag a single módnál. Összesen 12 küldetés áll a rendelkezésünkre, mely még a különböző nehézségi szintekkel és az achivementekkel együtt sem köt le sokáig, hacsak nem akad egy barátunk, aki legalább osztott képernyőn offline csatlakozik mellénk. Itt azonban már semmi panaszkodni valónk nem akad, hiszen akárcsak az előző részben, itt is pazar a kínálat, gyakorlatilag minden létező opció a rendelkezésünkre áll, ami csak felmerülhet a téma kapcsán, beleértve a konzolonkénti 4 játékost nem csak offline, de Live-on is.

Számos kooperáló és egymás elleni játékmódot találunk, a legegyszerűbb gyilokon túl a legbonyolultabb stratégiákig, melyben pl. nagy hasznunkra lehetnek a single player módban bevezetett új lehetőségek, mint pl. az őrszem aktívabb felhasználása, még ha nem is olyan átfogóan, mint normál esetben. Pl. egy érdekes opciót megemlítve: egy kiszemelt ellenfelet meg lehet úgy jelölni, hogy a társaim is jól láthassák. Multiban azonban van egy-két változtatás a campaignhoz képest, ami nem meglepő az előző rész rajongói számára. Hogy a legfontosabbakat említsem: kizárólag belső nézetből játszhatunk, nincsen fedezékrendszer, és nem lehet sarok mögül kilőni. A leglényegesebb minden esetben a teamplay, és a folyamatos kommunikáció, főleg nagyobb 8 vs 8 küzdelmeknél, vagy a gép ellen küzdve.

Egyetlen multiplayeres negatívum a (kizárólag!) osztott képernyőnél tapasztalható framerate esés, de ez még egyáltalán nem olyan zavaró a sok-sok pozitívum mellett, ráadásul a játékélményt szinte semennyire sem befolyásolja.

A GRAW 2 tehát egy fikarcnyival sem nyújt kevesebbet, mint amit elvártunk tőle. Képes volt tovább fokozni azt a profi kivitelezést, amit már az előző részben is üdvözölhettünk, így akinek kimaradt a tavalyi kínálatból az előd, erősen gondolkozzon rajta, nem fog rosszul járni, ugyanis teljes mértékben megmutatja, hogy mire képes 2007 tavaszán egy igazi nextgen taktikai shooter. Kifogástalan grafika és profin összeállított küldetések szabadtéri, valamint városi pályákon. GRAW rajongóknak érdekes újítások az előző részhez képest, még akkor is, ha nem is tűnik sokkal többnek egy tuningolt kiegészítésnél. Mindössze a stílusával kell megbarátkozni, ugyanis alapvetően különbözik a szokványos shooterektől, és pl. közel sem olyan stílusos, mint mondjuk a Lost Planet. Egyetlen komolyabb negatívum talán viszonylag rövidebb campaign mód, ám ezt bőven ellensúlyozza a profin összerakott multiplayer szekció, és sejtéseim szerint hamarosan lesznek majd letölthető pályák ingyen, vagy pár ezer forintért. Ha tehát nem állnak távol tőled a taktikai lövöldék, és türelmes játékosnak érzed magad, akkor a GRAW 2 tuti nyerő választás (PS3-ra júniusban jön).

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Most akkor eljutottunk oda, hogy van már olyan szintű konzolos online multiplayer lövöldénk, ami eddig csak PC-n volt elérhető? Mindjárt sírok a gyönyörűségtől. Következőnek jöhet valami, ami World of Warcraft szintű, és akkor puszika pécé!

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

UBISOFT / RED STORM ENT. / UBISOFT PARIS
MÁS VERZIÓ: PS3, PSP

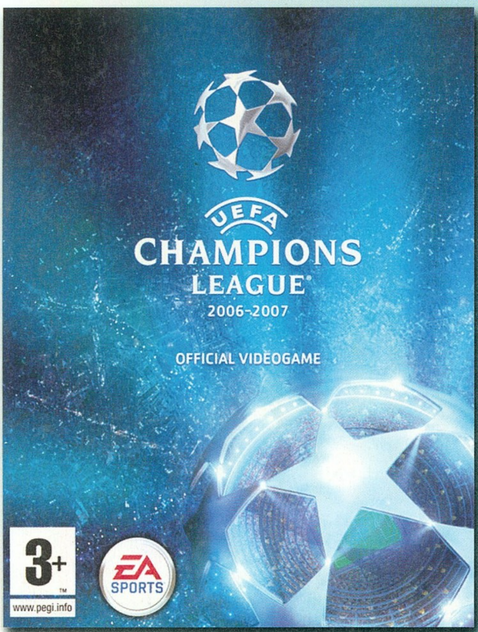
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 4 játékos (2-16 xbox live), 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i/1080p, sytem link, mentés 4 mb

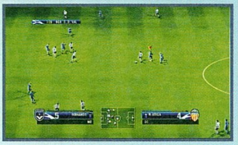
✔ kiváló folytatás, fullos grafika, 1080p, pazar multiplay
X csak egy erősen tuningolt graw, kevésbé tartalmas single player

9 pont

MINDEN, AMI ZÖLD







A BL valódi mesterek tornájává nőtte ki magát az utóbbi pár évben. Aki számít, ott van. Így fordulhat az elő, hogy magyar csapat utoljára több, mint tíz éve adott magáról halvány életszignált, méghozzá az akkor még szebb napjait tengető Fradi révén. A sztori személyesen is érint, mivel pont a Hollandiában eltöltött egy évem alatt esett meg, hogy az akkori holland sztárcsapat, az épp történetének legragyogóbb korszakát élő Ajax látta vendégül a mieinket. Még élénken él bennem a kép, amint másnap behúzott nyakkal, falhoz tapadva, szellőzőben osonva próbálom elkerülni osztálytársaim gúnyos pillantásait. De sajnos ez volt az utolsó kitérő a magyar focira, tekintve, hogy az **UEFA Champions League 2006-2007** témájában egy BL-t feldolgozó focis játék. És most egy perc néma csönd…

Mindezt elmondhattam, mert közben a pályán nem történt semmi érdemleges – hogy egy jól ismert fordulattal éljek. Fifa '07, kisebb változtatásokkal. Amiről viszont mindenképp szót kell ejtsek, az a játékoskártya-rendszer bevezetése, ami viszont egy elég jópofa ötlet. Az Ultimate Team menün belül – ami a saját csapatunk – tudunk vásárolni játékos- és különféle előnyöket biztosító kártyákat (szerződéshosszabbítás, sérülések elkerülése). Ezekből építkezhetünk aztán újabb és újabb csomagok megvásárlásával, illetve meccs közben befolyásolhatjuk a játékot is velük, a mi javunkra természetesen. A lényeg azonban most jön: akár online kereskedhetünk velük, egész gyűjteményt kialakítva kedvenc darabjainkból. Az ötlet jó, de kétlem, hogy olyan nagy fölbuzdulást okozna ez a Live-osok körében, sőt a legtöbben talán rá se néznek majd erre az opcióra.

A többit csak címszavakban. A program legnagyobb erénye talán, hogy az egyes csapatok játékát egy az egyben sikerült lemodellezni, tehát mindenki azt nyújtja, amit az életben is. A játékosok animációi jók, ügyesen mozognak. A csapatok természetesen egytől-egyik licencelt nevekből állnak, és a keretek is hellyel-közzel a mostani állapotokat tükrözik. A kommentátorok elég bénácskák, gyakran beszélnek mellé, vagy rossz hangsúlyt használnak. A visszajátszás csak az utolsó helyzetet rögzíti, így hiába néznéd vissza büszkén, micsoda tűzijátékot rendeztél az ellenfél kapuja előtt, erre sajnos nincs mód. Igaz, ami viszont van, az legalább látványos, a fűben sikló kamera különösen. Ami még gáz, az a játékosok fizimiskája, amit valahogy nagyon nem sikerült eltalálni, még Ronaldinho-ét sem, akit különben ezer közül is fel lehet ismerni.

Ha idén még nem vettél focis programot és elkötelezett Bajnokok Ligája-néző vagy, vagy szeretsz játékoskártyákat adni-venni, beruházhatsz rá. Egyébként…

Bixbite

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

EA
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP

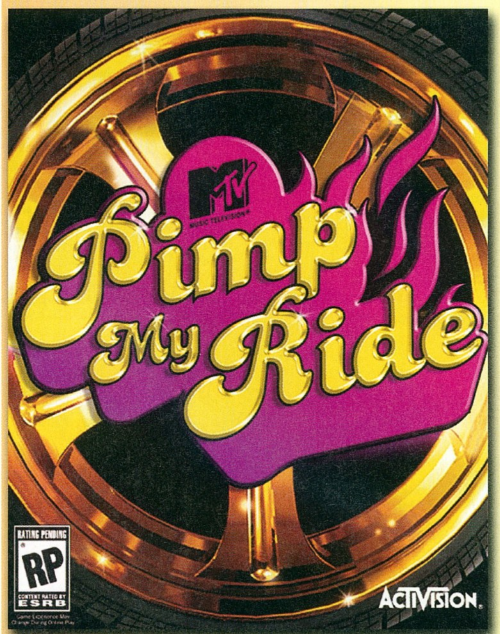
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos (8 online), 720p/1080i/1080p

✔ jól játszható, életszerű, bl-hangulat
X amíg a bl-szezon tart, gyenge kommentátorok

7.5 pont

A TEHETSÉG NEM VÉSZ EL







Ennek a játéknak a lehető „legjobb" égi előjelekkel vágtam neki: az X-em befarcolt, ezért Segítő Kriszhez fordultam, aki rendelkezésre is bocsátotta az övét (de a GRAW 2 lemezt viszont benne hagyta, tenx ;), pedig nem is tudta, mivel készülök szennyezni féltve őrzött gépét. A **Pimp My Ride** egy anno elég újszerűnek számító MTV-s műsor alapján készült játék, aminek a házigazdája „X to tha Z" Xzibit, és ő játssza el, hogy minden lepukkant verdát ingyen kipofoztat szerelőlegényeivel. Ennek azóta már magyar változata is van, de ez most nem lényeges. A game egy röhejes intróval nyit, cserébe megtudjuk, hogy Pimp City-ben járunk, és feladatunk mindenféle járgány fazonátszabása lesz. Mindenekelőtt pénzre lesz szükségünk. Ki hát a forgalomba, és menjünk neki annyi kocsinak, amennyinek csak lehet. Ha szerettek jókat nevetni, mindenképpen tekintsétek meg a várost, érdemes. A helyzetünket GPS-szel tudjuk nyomon követni, és a térképen A-val jelölöd ki, hova akarsz eljutni, a továbbiakban ezt egy zöld nyíllal jelzi a gép (néha azt se látni, merre mutat). Pénzt még minijátékok során szerezhetünk, melyek közül a legjobb, mikor végig kell táncolni az utcán tök gáz mozdulatokkal tök gáz zenére (ilyen mozgással már rég halott lennél), ehhez mindössze a megfelelő gombokat kell jó időben megnyomni. Először föl is csillant a szemem, hogy jé, ritmusjáték, de nem az. Miután megvan a della, az igazi izgalom még csak akkor kezdődik! Jön a műsorból már ismert közjáték, majd léphetünk is tuningolni. Több tuningműhely is rendelkezésünkre áll aszerint, hogy a kocsi mely részét akarjuk átszabni, és ezek mindegyikébe megadott időn belül (2 perc) kell odaérnünk, mindjárt ki is derül miért. Ahhoz, hogy eredményesen tudjunk csicsázni, ismernünk kell a kuncsaft foglalkozását és érdeklődési körét, amit mindenkinél feltüntet a gép. Gondoltam talán itt próbára tesz a program, és tényleg egy egész szerviznyi alkatrészből állíthatom össze a csúcsverdát, de nem. Gyakorlatilag csak a hobbijának megfelelő cuccot tudunk fölrakni, a játék mindössze annyi választási lehetőséget engedélyez, hogy az árat mi válasszuk ki. Amint ez megvan, beindul egy gyanús visszaszámlálás, ahol a megfelelő gombokat nyomkodva elvileg megkaphatjuk olcsóbban is a kívánt cuccot. A tuningolás addig megy, amíg idő előtt oda tudsz érni valamelyik műhelybe, vagy ki nem fogsz a zséből. Hogy ez miért kell bele? Mert riválisod is akad, aki szintén ugyanannak a kuncsaftnak próbál a kedvére tenni, aki aztán eldönti melyik járgány a szimpatikusabb számára. Rém gyenge játék, ráadásul Xzibitet se szeretem. Gyúrhattak volna rá még egy kicsit, mondjuk beadhatták volna egy tuningműhelybe, hogy legalább kinézzen valahogy.

Bixbite

PIMP MY RIDE

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP

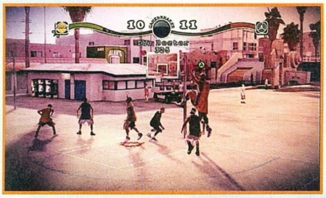
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

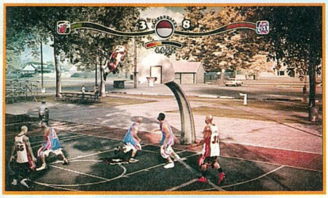
1 játékos, 480p/720p/1080i

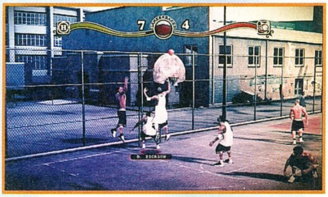
✔ vicces
X egyszerű

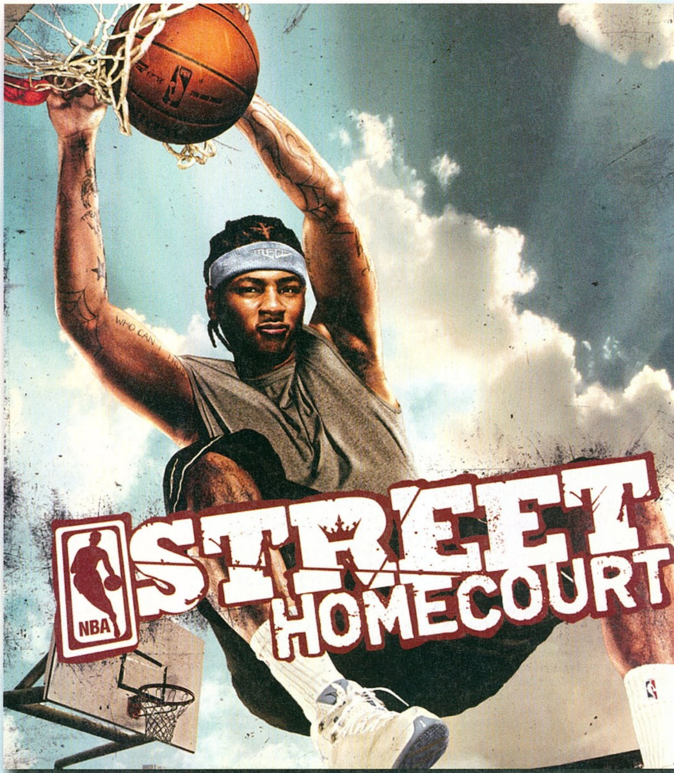
3 pont

MINDEN AZ UTCÁN KEZDŐDÖTT...









Mint első NBA Street cím az új konzolgeneráción, sokan nagy várakozással tekintettek az **NBA Street Homecourt** megjelenése elé, és talán azzal árulom el a legtöbbet, ha azt mondom, kb. ugyanolyan lett, mint vártuk – mind minőségre, mind játszhatóságra.

Az egész játék kirakatembere, poszterfiúja Carmelo Anthony, akit remélem sok hazai kosárfan szívébe zárt a tavaly világbajnokságon mutatott produkciója miatt, és aki egyik személyes kedvencem. Az ő és a többi kosaras gyerekkori története adják a hátteret a játéknak, és a menü is ennek megfelelően klasszikus stílusjegyeket csillogtat, állati, jó régebbi zenékkel.

NÉZD, A KISFIÚNK KOSARAZIK!

A kezelést az előző részekhez képest megújították, méghozzá a Fifa Street nyomán. Fifa Street + NBA Jam. Az alap irányítás egyszerű, és ismerteti is a gép, úgyhogy erre külön nem is térnék ki. A trükközés már nem ennyire egyértelmű, mert minden helyzetben másképp reagál az Y-ra a gép. Az ellenfél közvetlen közelében a fejére pattintod a labdát, iránnyal együtt lenyomva át a lába között: itt inkább kombókról érdemes beszélni.

Ami a gém legnagyobb erőssége, az a hamisítatlan streetball-hangulat. A játékosok bedumálnak egymásnak, megjegyzéseket fűznek mindenhez, a környezet pedig már eleve kosarazásra csábít. Az egész annyira autentikus, hogy néha már komolyan kezdtem sajnálni, hogy nem egy realisztikusabb játék készült belőle.

NÉZD, A KISFIÚNK ZSÁKOL!

A B-vel zsákolunk, de ugyanezen gombbal dobunk is rá, amiből már következik, hogy zsákoláshoz mindenekelőtt jól be kell lőni a távolságot; a hármas vonaltól egy-két lépéssel (dunk képességtől függ) beljebbről már érdemes próbálkozni. A B benyomásával egy csík kezd el töltődni; hogyha ez betelik, még egyet rántunk, dupla pontot érve el így. Azonban a B-t még landolás előtt fel kell engednünk, különben csonkra húzzuk a lasztit – ez tehát a veszélye is egyben. A pontszerzés egyszerűbb formája az alley-oop, amikor a csapattársunknak föladjuk zsákolásra, aki természetesen a sztratoszférából hull alá. Csak figyelni kell, amint valamelyikük fölugrik, és a passzolás gomb (A) megjelenik a feje fölött. Mi is kérhetünk ilyen passzt a jobb analóg kar benyomásával. De a legjobb az, mikor egyik játékos lehajol bekötni a cipőfűzőjét, és az ő hátáról rugaszkodunk el a gyűrű fele (B). Az egész játékra jellemző egyébként, hogy ahol nyomni kell valamit – pl. labdaszerzésnél X vagy Y –, ott ki is írja a gép, így nagyon sosem fogunk bután nézni magunk elé, mit is kell csinálni.

Ha dobást választunk, számolnunk kell a fölugró blokkoló játékosokkal, ez a játék ugyanis mindig mindenhol blokkol, a goaltending fogalmáról látszólag még csak nem is hallottak a készítők. Ez a kinti dobásokat (long range) szinte teljesen ellehetetleníti, ezért ha védők tartózkodnak bent a palánk közelében, inkább ne is próbálkozzunk velük (a Shots Only meccseket nyugodtan hívhatták volna Block Party-nak is).

A trükközésekben és a zsákolásokban is a bumpereknek van nagy szerepük, lévén ezekkel módosítjátok az alapmozdulatokat, de pl. a passzal együtt benyomva térddel vagy lábbal továbbítjátok a labdát (a lá Fifa Street). A trükközés nem hiábavaló mulatság, hiszen mindez a képernyő tetején látható Gamebreaker feltöltését szolgálja. Nagyon lényeges, hogy mindazt, amit összetrükköztök, a pontszerzéssel véglegesítitek. Éppen ezért arra figyeljetek leginkább, hogy ne adjátok el a labdát, mert elég bosszantó tud lenni, hogy végigfiguráztátok a parkettet, és a végén az egész elúszik.

Mi is az a Gamebreaker? Kicsit leegyszerűsítve a dolgot az egész játék végül is erről szól; kinek lesz meg hamarabb, és minél többször (olyan, mint egy nő, hihi). Az egész pálya fényárban kezd el úszni, és a zene átvált breakdance-re – a jelenet kb. olyan hatású, mint egy viccesebb feka filmben –, a játékosunk meg el kezd breakelni és kapuérázni, rövid idő alatt bohócot csinál bárkiből. A Gamebreaker az első kosárig tart, és bármelyik csapatra átruházódhat, attól függetlenül ki aktiválta. A kosárra is több pont jár ilyenkor, jó esetben +4 is akár. Kétségtelenül ez a játék leglátványosabb és egyben legélvezetesebb része, és ha az EA-nél igazán bevállalósak, lehetett volna ilyen az egész.

NÉZD, A KISFIÚNK REPÜL!

A készítők láthatóan nagyon büszkék voltak arra, hogy saját kosarasunk arcát két tetszőleges NBA-sztáréból fabrikálhatjuk össze: ez a Homecourt Challenge-en belül található, ami a karrier módnak felel meg. Itt a csapattagjainknál arra figyeljünk leginkább, hogy képességeikben kiegészítsék egymást, és a későbbi rivalizálást megelőlegezendő egyformán kapjanak labdát a meccsek során.

Ezen kívül akad még pár játékmód, de nagyjából mindegyik ugyanazt a játékélményt nyújtja. Az egyes achievementeket teljesíteni elég könnyű, és a megnyitható cuccok is többnyire egyszerű feladatokhoz vannak kötve.

Nem véletlenül említettem az NBA Jamet, mint a hasonló játékok ősét, mert a Homecourt zsákolások tekintetében szinte már a királyt idézi. De valahogy ez a valósághű körítés kicsit megfogta a készítőket. A zsákolások így is elég őrültek, de jó lett volna egy-két „égő labda lángra lobbantja a palánkot” trükk is. Összesen kb. 30-féle zsákolást számoltam össze, de a valóban eltérő kunsztok száma ennél jóval kevesebb.

Az NBA Street Homecourt egy látványos, streetball-hangulatot árasztó, jó pár napig kikapcsolódást nyújtó árkád kosaras-móka. A sorozat előző részeihez képest más, de se nem jobb, se nem rosszabb. Next.

Bixbite

MARTIN BELESZÓL!

Szeretem, amikor szakértő ír egy adott játékról! Én biztos azt mondtam volna, hogy szép a grafikája, de egy gyökérség... :)

NBA STREET HOMECOURT

EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: PS3

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos (2 online),
720p/1080i/1080p

✔ látványos trükkök és zsákolások, stílusos körítés, streetball-hangulat
X lehetne többféle mozdulat

8.5 pont

DUPLACSAVAR







A Ratchet széria sok rajongója nagyon megijedt, amikor az első hírek elkezdtek szállingózni a PSP verzióról, és a sorozatot sikerre vivő jól ismert Insomniac fejlesztőstúdió helyett egy frissen alakult, az asztalra eddig semmit le nem tévő cég, a *High Impact Games* neve szerepelt a sajtóközleményekben. Aztán rövid utánajárás után kiderült, hogy ha nem is ugyanaz a kettő, nagyon jó viszonyt ápolnak egymással, több olyan veteránnal is erősítve a kézi konzolos csapatot, akik a korábbi Ratchet játékokon edződtek. Persze sejthető, hogy a háttérben két másik projekt állhat, a PS3 megjelenése előtt bevállalt két exkluzív cím (Resistance, Ratchet & Clank Future) mellé nem nagyon fért be egy harmadik is. Utólag lenyugodva most már megállapíthatjuk, a látens pornómániát sejtető alcímű **Size Matters** átadása másnak remek ötletnek bizonyult, ugyanis a High Impact elképesztően profi munkát végzett, játékuk ugyanis minden szempontból megállná a helyét akár PS2-n is változatlan formában, ami nem kis teljesítmény egy „kezdőtől".

VÁLTOZNAK AZ IDŐK

Senki nem tudná egészen pontosan meghatározni, hogy a „platform-menyország" megtisztelő címet a Nintendo gépek mikor adták át a Sony éppen aktuális hardvereinek, egyesek szerint ez már az első Crash játékokkal megkezdődött, míg mások inkább a két, közel azonos időben megjelent nyerő páros, Jak és Daxter valamint Ratchet és Clank színre lépésére datálják ezt a hatalmas váltást. Bármelyik is áll közelebb a valósághoz, a Mario széria bénázása (valamint a Rare elvesztése és a független fejlesztőkkel folytatott együttműködésre való képtelenség) közepette a fenti sorozatok epizódjai a legtöbb platform-addiktot alaposan meggyőzték. Utólag visszaemlékezve szinte hihetetlennek tűnik, hogy a két hős immár ötödször járja be a legkülönbözőbb galaxisokat, és minőség tekintetében csupán a legutóbbi, Deadlocked alcímmel ellátott epizód lóg ki a sorozatból, ami ugyan a maga módján szintén a nehezen kritizálható kategóriába tartozott, mégis sokan elégedetlenül rázzák a fejüket, ha eszükbe jut a komoly eltolódás az ügyességi részek felől a színtiszta akció felé, valamint a kis nyomi robot Clank szinte teljes mellőzése. Szerencsére a Size Matters inkább a jól kitaposott ösvényt választotta az ingoványos talaj helyett és visszatért a gyökerekhez: nem egy lövöldözős játék platformelemekkel és a már megszokott minijátékokkal, hanem pont fordítva, a két összetevő megfelelő egyensúlyát pontosan eltaláló professzionális munka. Furcsa állatfaj a tesztelő, ha valami évről-évre ugyanúgy ismétlődik, akkor amiatt húzza a száját, ha a jól megszokottól eltérnek a fejlesztők, akkor meg visszaköveteli az eredetit. Itt viszonylag jól sikerült elnémítani az elégedetlenkedőket, ugyanis a régebbről visszaköszönő játékmenetet néhány újítás dobja fel pont annyira, hogy frissnek hasson a végeredmény. És bár végighallgattam egy fejlesztői interjút, ahol büszkén fejtegették, hogy a történet közvetlenül a Deadlocked után játszódik, ezúttal inkább a dolgok közepébe vetettem magamat, hiszen a sztori soha nem tartozott a Ratchetek erősségei közé és ezúttal sincs ez másképp. Sebaj, ebben alig hiszem, hogy a Jak II valaha is megközelíthető, de nem is ezt szeretjük a platformjátékokban.

Egyébként ha az egyjátékos módot az első három rész kedvelőinek ajánlottuk, akkor a Deadlocked vitathatatlan pörgését kedvelők a multiplayer kipróbálása után lehetnek elégedettek. A közvetlenül wifin és neten keresztül egyaránt elérhető móduszok száz százalékban a harcra és a gyorsaságra lettek kihegyezve, de mondjuk nehéz is lenne elképzelni egy deathmatch-t cammogó tempóban.

EYECANDY

Ezerszer hangoztatott közhely (ami ennek ellenére teljes mértékben igaz), hogy a jó grafika nem a millió poligonnál, a sokszoros élsimításnál és a gigászi felbontású textúráknál kezdődik



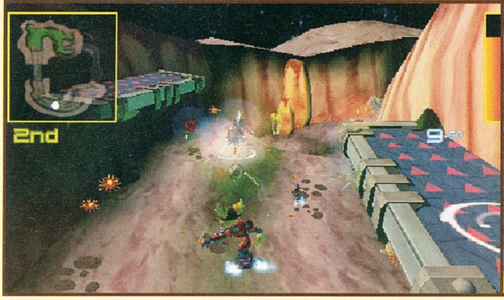


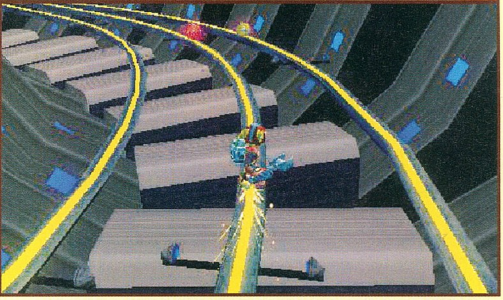


















– még ha nem is árt ezek megléte –, hanem a stílusnál. Ha az összkép harmonikus, a színek szépek, a megvalósítás a maga módján művészi és a szem jókedvűen pihen játék közben, akkor vizuális tekintetben minden rendben van egy játékkal. Ha mindez folyamatos képfrissítéssel párosul olyan formában, hogy még a legélesebb helyzetekben sincs belassulás, az a hab a tortán. Pontosan ez az érzése az embernek öt perc után, hiszen az első helyszín tengerparttal, napernyőkkel és gyönyörű kék éggel annyira jól néz ki, mintha nem is PSP-t tartanánk a kezünkben, pedig dehogynem. A későbbiek során rengeteg olyan bolygó akadt, ahol hasonló érzések kerítettek hatalmukba, néha elcsodálkoztam az apró kis részleteken, pedig alig van valami egyszerre a képen. Ügyes trükk, tanítanivaló. Kicsit elmarad ettől a minőségtől a hangok színvonala, mert bár a szinkronszínészek jól teljesítenek és a csavarok is ugyanúgy csilingelnek, mint eddig, a zenét öt perccel a gép kikapcsolása után már nem tudom felidézni, sajnos még a stílusát sem, nemhogy a dallamokat.

CSAVARDI RATCHET

Ha van olyan, aki nem ismeri esetleg a sorozatot, megpróbálom röviden összefoglalni: Ratchet (a nagy fülű) társával, a hihetetlen arcberendezéssel bíró robottal, Clankkel beutazza az univerzumot, ugrál, csavarkulccsal lecsap mindenkit, logikai feladványokat old meg és alkar nagyságú csavarokat gyűjtöget. Elég soványnak hangzik, de cseppet sem az, köszönhetően többek között a hihetetlen mennyiségű, egymástól nem csak papíron és sajtóközleményekben különböző fegyvernek, a rejtvények változatosságának és az esetleges monotonitást rendre megszakító minijátékoknak. Haladjunk szépen sorban. Aki gyorsan (és csupán egyszer) végig akar szaladni a Size Matters-ön, az felejtse el, hogy képes lesz mindent megvásárolni és megtalálni, ugyanis ritkán dugnak el olyan mennyiségű érdekes tartalmat játékban, mint itt. A fegyverek között a hatalmas szórással rendelkező, alig néhány méterre ellövő puskától a végtelenül precíz, de keveset sebző harci eszközökig minden megtalálható, és sok ellenfélnél valóban érdemes kikísérletezni, hogy mi az adott szituációban az éppen leghatékonyabb közülük, ezért folyamatosan váltogatni és használni is fogjuk a legtöbbet – akad jó néhány. A kedvencem, amin elsőre nagyon beröhögtem, egy locsolókanna-szerű tárgy volt, ami vizet pumpál magából, ezzel „kilocsolhatunk" egy húsevő növényt a földből, amely követ minket egészen addig, amíg a megfelelő helyet meg nem locsoljuk neki. Itt újból beássa magát, és az esetek többségében segít minket a továbbjutásban: hol katapultként, hol kilőhető golyót növesztve.

VAN-E ÉLET A KÉT ANALÓG KARON TÚL?

Van bizony, még ha nem is arany. A második analóg kar hiányát nem volt képes sok játék pótolni (többek között a Metal Gear Portable Ops sem), itt mégis majdnem tökéletesen sikerült. Sajnos csak majdnem, így Size Matters legnagyobb hibájaként talán az róható fel, hogy az automata célzás nem igazán lett jól megvalósítva. A ravaszgombokra a kamera kétirányú forgatása került, és mivel ezt mindig nekünk kell beállítani a megfelelő pozícióba, ezért nem mindig látjuk az ellenfeleket. A fegyver mindig azt méri be, aki felé fordulunk, viszont amennyiben a harc hevében nem tudjuk időben a hátunk mögé rendezni a kamerát, nem tudjuk hogy most merre is fogunk lőni. Néhány speciális mozdulat kivitelezéséhez is tizenegy ujj kell, de legalább lehetőség van arra, hogy ha nem megy, teljesen hanyagoljuk őket. Kár ezekért a hiányosságokért, és bár a lehetőségekhez képest sikerült kihozni a maximumot az irányításból, továbbra is kérnénk szépen majd a következő PSP modellre (már ha lesz) még egy analógot. Előre is köszönjük.

Hogy a hat-nyolc órás játékidő kinek mennyire kielégítő, az függ attól, hogy mennyire maximalista valaki. Ahogy említettem, egyszer végigjátszva még bőven marad bennünk hiányérzet: nem a megtapasztaltakkal, hanem a meg nem talált tárgyakkal és a további fejlesztési lehetőségekkel kapcsolatban. A jól eltalált multi, a milliónyi megnyitható extra és az újrajátszás komoly esélye miatt ez mindenképpen elég egy jó értékeléshez, aki pedig ezt szeretné ötösre görbíteni, az tegye mellé a Daxtert. Helyreállt ugyanis PSP-n is a rend, a platformerek között az a két sorozat dominál, mint PS2-n. Ha valaki azt kérdezné, hogy melyik a jobb, én egészen biztosan nem tudnék válaszolni, mindkettő kiemelkedő minőséget képvisel, talán érdemes azt választani, amelyiknek jobban bejönnek a karakterei (Daxter számomra mondjuk egyedül nagyobb arc, mint Ratchet és Clank együtt, ezt bevallom, de ez szigorú magánvélemény). Mert néha csak ilyen apróságok dönthetnek.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Néha baromira hiányzik az a második analóg kar a PSP-ről – például most is. De nem nyafogok, mert a játék úgy szuper, ahogy van. Azt mondom, még akár kilenc pont is lehetne, de várjuk meg milyen lesz a PSP-s Jak and Daxter.

RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS

SONY / HIGH IMPACT GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos, wifi
mentés 448 kb

✔ akár nagygépen is megállná a helyét
X kisebb problémák azért akadnak az irányítással

8.5 pont

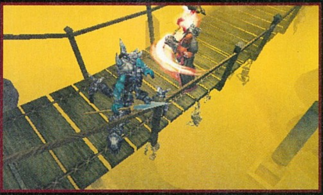
ORK-KERINGŐ















Az RPG elemek teljes levetköztetésével létrejött, és a Diablo által népszerűvé tett hack'n slash stílus a reneszánszát élte az előző konzolgenerációban. A Baldur's Gate majd az Everquest PS2-es kitérője kifejezetten jól sikeredett, hiszen nem csak szépséget, de az egyszerűséget és a hangulatot is egyesítették, az egyszerűség pedig mérvadó a stíluson belül, hisz a hack'n slashnek pont az a lényege, hogy azonnal, akár pár perc alatt az akció sűrűjébe dobja a játékost, egyenesen a harcok közepébe. Akadtak természetesen a sikercímek babérjaira törő tucat próbálkozások is, ám az említett Blizzad klasszikus legsikeresebb követője mindenképpen a Dungeon Siege volt. A 2002-es PC-s játék sikerrel tette át a harmadik dimenzióba a Diablo formulát – a lépés, melyet a Blizzard mind a mai napig nem tett meg – szép volt, jó volt, de valami hiányzott belőle. Már-már megfoghatatlan az a titkos hozzávaló, ami kettéválasztja a Dynasty Warriors féle tucatanyag és a korántsem unalmas, állandó újdonsággal kecsegtető tömeg közötti űrt, ez pedig sem az eredetinek, sem a folytatásnak nem sikerült, így talán nem meglepő, hogy a sorozat jóval nagyobb célközönséget megszólítva, az eddig sem összetettségéről híres játékmenetet a végletekig csupaszítva más platformon próbálkozik.

AZ AGÓNIA TRÓNUSA

A **Dungeon Siege: Throne of Agony** korántsem az a világmegváltó csodajáték, amiért csapot-papot hátrahagyva érdemes rohanni. Azon elemek sokasága, mely kiemelte a szürke tömegből a DS2-t mind elveszett a fordítás során, így a ToA nem csak a platform, de egyben a stílus egyik legegyszerűbb próbálkozása. A legalapvetőbb sablonokból építkező sztori ellenére a karakterek szintjén képes újat és jót mutatni. A szokásos kasztválasztás marad a kaptafánál, összesen három lehetőséget felkínálva: a felhozatal kimerül a szokás tank – mágus – bérgyilkos összetételben, ami korántsem nevezhető forradalomnak, ám a kísérő bevezetése már felér egy kisebbfajta revolúcióval. Kísérőből egy lehet éppen aktív, a kínálat ennél természetesen lényegesen nagyobb, de a szabály az szabály. Mire is jó egy kísérő? Tökéletes támogatást nyújt, nélküle a csatamezőn való boldogulás nem csak nehéz, de néha idegesítő is. A mesterséges intelligencia által irányított társ mindig a játékos sarkában lohol, aktívan támad és védekezik. Segítő jobbot nyújtva hasznos funkciót lát el, ráadásul a városokban képességei úgy fejleszthetőek, ahogy az általunk irányított karakteré – ha pedig neadjisten egy-egy keményebb küzdelem során az örök vadászmezőkre távozna, szintén a falvakban járva visszapaskolható a mellkasába a szentlélek, ezzel mintegy feltámasztva a szerencsétlent. Apropó fejlődés: a szabvány Dungeons and Dragons-tól kölcsönzött pontelosztáson felül az elérhetetlennek látszó harmincadik és hatvanadik szint után a főhős egy adott irányba specializálható: az úgynevezett „hero" és „legendary" osztályok az alapkínálatnál lényegesen erősebb és vaskosabb képességeket nyitnak meg, így varázsolva igazi mészárost a leggyengébb bérgyilkosból is.

Akció-RPG-ről lévén szó a legnagyobb hangsúly a véget nem érő harcon van. A Dungeon Siege lényegében csak két gombot használ el a PSP kínálatából erre – az X az alaptámadásnak, az egyszerű püfölésnek felel meg, míg a Négyzet a manát apasztó überkombinációnak. A mana és az életerő visszatöltése a szabvány potionök elfogyasztásával lehetséges, utóbbihoz az L, előbbihez az L+R lenyomása szükségeltetik. A d-pad is szerepet kap mégpedig a távolsági és a közelharci fegyverek közti gyors váltás formájában – mint látható, az irányítás pofonegyszerű, megtanulása gyerekjáték.







A gond ott van; hogy a DS még csak nem is próbál többnek látszani, mint ami, hisz csak egy végtelenül egyszerű hack'n slash. Ez nem is lenne baj, feltéve, ha a missziók változatosak és ötletesek, a harcok grandiózusak és nehezek, az ellenfelek pedig lényegesen több fajtából állnának, de nem, sajnos a DS nem képes annál többet mutatni, mint amit az első órában felfed magából. Pedig nem mondható az, hogy rossz vagy csúnya lenne, sőt, néhol kifejezetten szép, ami elsősorban annak köszönhető, hogy PC-s alapokból építkezik, lényegében ugyanazokat a modelleket használva mint elődje és ihletője. Problémát jelenthet még az interfész, főleg a küldetésekről szóló fejezet, ahol főbb pontokra szedve található az éppen aktív misszió fontosabb eleme, ám néha ez nem elég, nem ritka a több perces bolyongás, míg végre előkerül a megfelelő helyszín.

Ettől eltekintve azért a Dungeon Siege könnyen emészthető, jobb pillanataiban kifejezetten élvezetes mészárszék, megközelítőleg 20 órányi szavatossággal, ami az akció intenzitását és a limitált változatosságot tekintve, több, mint elég.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Egyszerűségében rejlik a nagyszerűsége is, de ne várjon tőle senki csodát: azért ez csak egy kaszabolós game. Ami mellette szól, hogy valószínűleg mire a végére érsz, pont elég is lesz belőle (azaz nem rövid), ami ellene, hogy bőrkeményedés nő majd az ujjadra, annyi szörnyet vágsz majd le.

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

2K / SUPERVILLAIN STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos, wifi

✔ hangulatos
X nem mutat semmi újdonságot

7 pont

NEM ÉGETT KI!

BURNOUT DOMINATOR









Ritkán fordul elő, hogy egy hónapon belül kétszer is foglalkozunk ugyanannak a játéknak a kézi- és nagykonzolos megfelelőjével, ezúttal azonban kivételt kellett tennünk, aminek nagyon egyszerű az oka: a **Burnout Dominator** sokkal nagyobbat üt PSP-n, mint teszi azt PS2-n. Látatlanban is biztos vagyok abban, hogy Liquid minden fontos dolgot leír a játékmenettel kapcsolatban, így aki erre kíváncsi, az lapozzon vissza néhány oldalt, ugyanis a két verzió szinte egy az egyben megegyezik. Olyannyira, hogy hiába a kisebb felbontású textúrák használata és a csökkentett poligonszám, a kézi konzolhoz „butított" grafika nagy sebességnél észrevétlenné válik, a kis gép tökéletes minőségű kijelzője pedig komoly szerepet játszik abban, hogy a különbségek a szó szoros értelmében elmosódnak.

Abban még a PSP legvéresszájúbb ellenzői is egyetértenek, hogy autós játékokban nagyon erős kínálattal rendelkezik a gép, hiszen a driftelés szerelmeseinek ott a Ridge Racer és az Outrun, a szimulátorok rajongóinak a nemrég megjelent TOCA 3 nyújt kielégülést, a matricázást kedvelők Need for Speedeznek, és akkor még nem is említettük az új Test Drive epizódot meg az alternatív versenyjátékokat – mintha mindenki négy kerékre akarna fejleszteni, ráadásul az esetek többségében úgy tűnik sikerrel. A stílus képzeletbeli trónján pedig mindeddig pont egy másik Burnout játék tanyázott, a Legends. Utóbbi alkotás számomra sajnos csalódás keltett, mert bár nosztalgiázásra nagyszerű volt – hiszen az első három rész pályáiból és járműveiből vagdosták össze az egészet –, mégis pont emiatt hiányoltam belőle az eredetiséget. Így utólag pedig tegyük a szívünkre a kezünket, és ismerjük el: csúnya volt. Nem nagyon, de az volt. Sokan megjegyezték a neten, hogy a Dominatornál pont fordítottnak tűnik a helyzet, mintha PSP-re tervezték volna az egészet, de aztán annyira jól sikerült, hogy úgy döntöttek, miért ne adják ki a százmilliós felhasználói bázisú nagygépre is, veszteni nem lehet rajta. Nagy igazság lehet ezekben a szavakban, ugyanis tegyük a Legends mellé ezt, és mindenki számára nyilvánvalóvá válik, miként lehet észrevenni, hogy egy kiskonzolos játék csak egyszerű átirat, vagy eleve ez volt a célplatformja. Ha egy fejlesztőnek rendelkezésre áll a korábbi projektekből minden, akkor ostorral csapkodva a grafikusokat elkezdik szépen optimalizálni a modelleket és a textúrákat. Lefelezik a polikat, kisebb felbontásra konvertálják a textúrákat, kipróbálják bírja-e már a gép. Előbb-utóbb bírni fogja, úgy hagyják. Érzik, hogy lehetne szebb, de erre van csak idő, erre elég a projektre allokált emberi erőforrás. Kiadják, ez lesz a Burnout Legends. Szép, de akár egy Ridge Racerhez képest sem eléggé az. Ez az egyik megoldás. Ezután, tanulva a korábbiakból szépen elkezdi a fejlesztő összerakni az új játékot. Tudja mennyit bír az engine (valószínűleg még többet is, mint elsőre) és a grafikusok nem nagyobb textúrákat butítanak le, hanem az első pillanattól kezdve olyanokat használnak, ami PSP-n több mint elég (csak adalékként: nevetségesen kicsi textúrák is jól tudnak kinézni a gépen, ha ügyesen csinálják). Elkészül a játék és a végeredmény döbbenetesen más képet mutat, mint az első esetben, ha számokkal ki lehetne fejezni a különbséget (természetesen nem lehet, mint ahogy egyik nő sem lehet *kétszer* szebb a másiknál, maximum kétszer akkora mellű), azt mondhatnánk, a Dominator másfélszer szebb elődjénél. Mi történt? Semmi, csupán az első pillanattól ez volt a célplatform, nem volt recycling, megtisztelték a vásárlókat azzal, hogy azt kapják a pénzükért, amit megérdemelnek.

Az már teljesen más kérdés, hogy pl. a designerek képesek-e mögé tenni azokat a játékmenetbeli újításokat, amiket egy széria ötödik (a Legendet is számítva hatodik) részétől elvárunk. Ahogy az bizonyára Liquid cikkéből is kiderült, a válasz erre a „félig-meddig" lehet csak, hiszen amennyire örömteli újítás a burnoutok kombószerű láncba fűzése, annyira fájó a sorozat hírnevét megalapozó Crash mód teljes száműzése a Dominatorból. A változások száma tehát mondhatni elhanyagolható, ugyanakkor érzésem szerint mostanra érett be a több évnyi fejlesztés, került a helyére minden (a menüben látható effekt-orgia például apróságnak tűnhet, ugyanakkor hosszú idő után is emlékezetes marad) és érte el a csúcspontját a sorozat. Ez nem azt jelenti, hogy ez a legjobb rész, hanem inkább azt, hogy a legprecízebben összerakott. Innen ezen az úton csak lefelé vezet az út, nem elég a grafikai tuning, a precízen összerakott játékmenet, az eddigi erősségek apró pofozgatása, változtatni kell, nem kicsit, hanem nagyon. De addig is élvezzük ki a pillanatot, a Dominator ugyanis minden szempontból az új király a PSP-s autóversenyek között, megvan benne minden, ami méltóvá teszi erre – még a gyenge zenei kínálatot is megbocsátjuk neki (pláne, hogy sokaknak bizonyára ez a zsáner fekszik).

Kanyarodjunk hát vissza a cikk elejéhez: az iromány megszületésének az oka az volt, hogy míg a Dominator a Burnout széria tagjaként csupán nyolc pont körüli pontszámot érdemelne, addig PSP-n csúcsra van járatva a motor, véleményem szerint kilencet is simán megér, pláne ha figyelembe vesszük a hatfős multi lehetőségét, aminek nyoma sincs a „nagy" verzióban.

Ez mostantól kezdve az új mérce, lehet átugratni fölötte.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Gyönyörű a játék, az nem vitás, de még kilencebb lenne ez a kilenc pont, ha online multit is pakoltak volna a játékba, és ennek talán még a fejlesztési időbe is bele kellett volna férnie. Mondjuk nem tudom, Magyarországon hányan használják a PSP-s online-t... A sebességgel olyannyira nincs baj, hogy néha még túl gyors is a game!

BURNOUT DOMINATOR

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos (wifi 2-6)
mentés 160 kb

✔ a legjobb autós játék psp-n
X hol a crash mód?

9 pont

ZOIDBERG ÚJRA LECSAP













Ritka, hogy egy alig tíz éves árkádsorozat olyan népszerűségre és kultstátuszra tegyen szert, mint a Metal Slug. Az egykori – mára már szétszéledt, szétzilált és az újgenerációs SNK Playmore által sorozatosan megszégyenített – SNK márpedig képes volt arra, hogy az ezredforduló derekán, az árkádok hanyatlásának közepén tucatjával hozzon létre olyan szériákat, melyek visszaadták a játéktermekbe vetett hitet. Sikerrel vagy sikertelenül az már más kérdés, hisz a konzolok térhódításával az arcade szerepe és befolyása jelentősen csökkent, legalábbis a világ nagy részén: az ázsiai féltekén a szubkultúra még derekasan kitart és úgy tűnik, hogy pár évig még nem adja meg magát. Nem úgy, mint tette azt az SNK pár évvel ezelőtt, amikor csődöt jelentve felszámolta magát, hogy aztán pár évvel később hosszú és kínkeserves jogi hercehurca után visszaszerezze a nevét, de a tudását és a megbízhatóságát nem. A pachinko-centrikus SNK Playmore sikerrel erőszakolta meg a King of Fighters-t, a Metal Slug teljes hagyatékát meg lényegében először a gyatra folytatásokkal, aztán pedig a még gyatrább 3D-s borzadályokkal, melyek lehet, hogy egy újonc számára vonzóak, de egy hardcore 2D / SNK rajongó számára felérnek egy szentségtöréssel. A Metal Slug 4 pedig az volt, méghozzá olyan hatalmas, melyet egy nagy kannányi szenteltvíz sem tudna kiráncigálni a pokolból, úgyhogy Lucifer mind a mai napig röhög a markába. Mit tesz akkor hát az SNK, ha nem nyeri el a rajongók tetszését? Természetesen csinál még folytatást, rögtön kettőt, de mivel azok sem vertek túl nagy port – bár tény ami tény, a minőség szempontjából több kört vernek a Slug 3 utáni korszak zabigyerekeire –, inkább a régi jól bevált módszerhez nyúl: antológiát jelentet meg.

JÖTTEM, LÁTTAM

A **Metal Slug Anthology** úgyhogy jött, látott és győzött, legalábbis ha nem az irányítással teljes egészében használhatatlanná és élvezhetetlenné tett Wii változatot nézzük, hanem a jóval kultúráltabb PSP-t. Ami a Wii verzióban rossz volt, az itt mind javításra került – negatívumból pedig volt éppen elég, úgyhogy már e tekintetben is jelesre vizsgázott az antológia. A pontos megnevezés talán inkább a túlélőcsomag, hiszen az MSA ideális választás lehet lakatlan szigetre, 24 órás repülőútra vagy földkörüli vitorláskalandra, végső esetben pedig az anyagi körülményeivel bajlódó, saját gyűjteményt összeállítani ezért képtelen egyszeri slug rajongói számára. A csomag ortodox slug összeállítást kínál, egyetlen UMD-re préselve mind a hat részt (plusz az X-et, természetesen), mégpedig annak az eredetihez teljesen hű árkád ROM-jait felhasználva mindennemű utókozmetikázás nélkül, szemben a manapság olyan népszerű remake és újramasterelt irányvonallal. Ez nem csak eszmei értéket képvisel, de gyakorlati haszna is van, hiszen így pontosan az jelenik meg a képernyőn, ami 1997-től a CRT kijelzőkön is futott. Sajnos ez azt is jelenti, hogy azok a hibák sem tűntek el, melyek például néha játszhatatlan szemétdombot varázsoltak a Metal Slug 2-ből, gondolva itt elsősorban a látványos és néhol érthetetlen belassulásokra, ami slug nyelvre lefordítva egyenlő az azonnali halállal, vagy az utolsó coin elvesztésével. A dolgon a PSP UMD drive-ja sem segít, mely néha bizony küszködik a töltéssel, nem ritkán előfordul, hogy a játék pár másodpercre elakad, függetlenül attól, hogy épp karakterválasztásról vagy csak sima képernyőléptetésről van szó. A probléma nem halálos, túlélhető, de mindenképp levon az összeállítás értékéből.

Ellenben például az olyan új lehetőségekkel, mint a képernyő méretének megválasztása: az Antology mind az eredeti 4:3-as méretben, mind teljes képernyőn futtatható, előbbi értelemszerűen kisebb de élesebb képet, utóbbi sokkal látványosabb hatást jelent, érdemes a széles vászon mellett dönteni, hiszen a nagyobb játéktér mindig csak jól jön, ráadásul a kép egyáltalán nem láthatóan torzul, így negatívum nem is hozható fel vele szemben. A legüdvözlendőbb újítás mégis a mentés beépítése: menteni lényegében bárhol, bármikor lehet, ez jól jön akkor, ha valamiért félbe kell szakítani a játékot, vagy akkor, ha valaki kis segítségként használva a minél nagyobb high-score kicsiholásához használja. A Wii verzióból sikerült átemelni az extrákat is, így előcsalogatható az alkotókkal készített interjú, a PSP-hez szabott háttérkép csomag, a háttérzene meghallgatásának lehetősége.

FINÁLÉ

A Metal Slug Anthology kötelezően megvásárolandó, remek összeállítás, mely messze-messze túlmutat a korábban megjelent Wii verzión, kijavítja annak hibáit de sajnos generál magának pár sajátot. A szaggatás és a néhol hosszúra nyújtott töltési idő nem éppen a legjobb ismérv, ráadásul a végtelen coin ragálya ezt az antológiát is megfertőzte – ám ha a nagyobb képet nézzük, ez talán még elviselhető probléma. Már csak egy jó kis arcade stick hiányzik, és minden a helyére kerül.

Wilson



MARTIN BELESZÓL!

Imádjuk, imádjuk, imádjuk, minden egyes apró sprite-jával együtt. Szeretnék egyszer látni egy nextgen játékot, ami hasonló stílusban van megrajzolva. Egyszer, csak egyszer tegye félre valamelyik cég a poligonokat, és merjen kézzel rajzolni…

METAL SLUG ANTHOLOGY

SNK PLAYMORE / TERMINAL REALITY
MÁS VERZIÓ: PS2, Wii

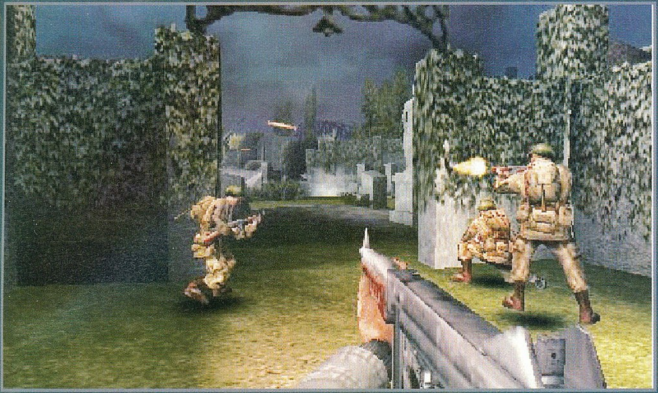
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

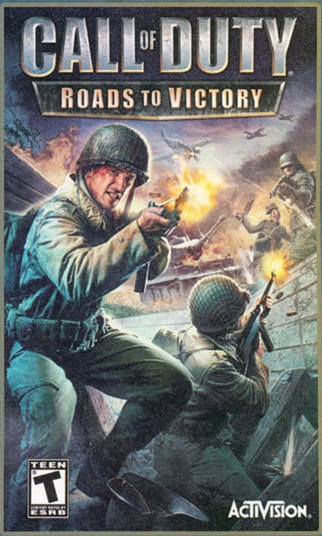
1 - 2 játékos

✔ árkádhű slug kollekció
X annak minden hibájával

8 pont

HÁBORÚ KICSIBEN





Érdekes, ugyanakkor teljesen jellegzetes ívet írt le a **Call of Duty** sorozat az első rész megszületése óta eltelt néhány év során. A kezdetben PC exkluzívként induló, „Game of the Year" díjak tucatjait elnyerő, a második világháborús játékok aktuális népszerűségét meglovagló cím részről részre jutott el a multiplatformosodást közbeiktatva odáig, hogy kiakaszthatták rá a „kizárólag konzolokon" plecsnit. A történet egyáltalán nem egyedi, és a folyamatba tökéletesen illeszkedik a kézi konzolos kirándulás is. **Roads to Victory** alcím – ilyen még nem volt, ez bizonyára egy exkluzív epizód lesz, gondolja a játékos, és nem is téved nagyot, ugyanis valóban kizárólag PSP-re készült pályák együttesét áll módunkban megvásárolni, de a lóláb hamarosan (pontosítsunk: a játékkal eltöltött öt perc után) elkezd kilógni.

RECYCLING

Nem elég Call of Duty-s? – kérdezhetnétek. Dehogynem, nagyon is. Olyannyira, hogy az embernek úton útfélen olyan érzése van, hogy ezt már látta valahol. Ugyanezekből a házakból már közönlöttek ugyanezek a németek, az ellenséges tank oldalára már néhányszor felragasztottuk a robbanószert és ha a háború kegyetlensége miatt lenne kedvünk ironizálni, akkor azt is megjegyezhetnénk, hogy minden város ugyanúgy nézett ki a múlt század közepén, amiben egymásnak feszültek a Szövetségesek és a Tengelyhatalmak. Még a katonák is milliméterre ugyanúgy barikádozták el magukat a minden esetben egy emeletes házakban: két mesterlövész a fenti ablakokba, a konyhába felborított asztal mögött elbarikádozva a többiek, aki pedig kimaradt a buliból, annak csak a lépcsőforduló mögött jutott hely, ha véletlenül eljutna a lépcsőig az ellenség, akkor nyakon lehessen lőni.





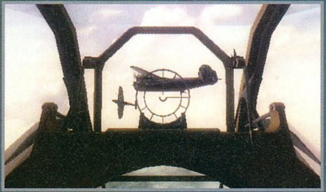
Ezeknek az ismétlődéseknek egy részéért az AI (hiánya) tehető felelőssé, míg más részük a sorozat védjegyévé vált mostanára. Csakúgy, mint az agyonscriptelt játékmenet, azaz minden ellenfél pont ugyanakkor és pont ugyanott fog feltűnni, akárhányszor is futunk neki a pályáknak, és mivel maga a játék amúgy is száz százalékosan lineáris, ha valaki veszi a fáradtságot és beletol valamelyik CoD-ba 100-200 órát, egészen biztos vagyok benne, hogy bekapcsolt tévé nélkül is végig tudja tolni.

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET(NE)

Ha valaki azt hinné, hogy csípős megjegyzéseim mögött a széria utálata állna, az hatalmasat téved: nagyjából a második rész végéig szinte rajongója voltam a sorozatnak, azonban azóta úgy érzem, hogy bár vérprofi hozzáállással és hatalmas tapasztalattal a készítők minden alkalommal képesek ugyanazt a színvonalat produkálni, mégsem képesek továbblépni. Nem igaz az, hogy már mindent láttunk a második vh-s játékokban, nem igaz, hogy amekkora lehetőséget rejt magában ez az éra, annyi korlátot is szab, aki akar, az igenis képes tovább lépni. Mondhatnám úgy is, most telt be a pohár, amikor elég volt ebből a játékmenetből, kíváncsiak lennénk valami újra. Mert az gond, ha egy eleve rövid (öt óra alatt bármelyik fokozaton végigvihető) játéknak azok a fénypontjai, amelyek a legkevésbé sem callofduty-sak. Ilyen az első pálya végén távcsővel történő légicsapás-kérés a minket veszélyeztető tankokkal szemben, vagy az a küldetés, amelyben egy repülőről kell a német vadászgépeket folyamatos tűz alatt tartani, fegyvertől fegyverig rohangálni, miközben minket is folyamatosan lőnek (olyannyira, hogy a gép alja emlékeim szerint le is szakad alattunk a küldetés legvégére). Ilyen friss, érdekes, újszerű ötletből lenne szükség többre, nem a már háromszor-négyszer felhasznált komplett városrészek kisebb poligonszámú verziójára és ugyanazokra küldetésekre.

KÖNNYED KIS LŐGYAKORLAT

Az objektivitást szem előtt tartva közelítsük meg másik irányból is a Roads to Victory-t. Aki még életében nem találkozott a sorozat valamely darabjával, esetleg nem viseli meg az sem, hogy ezúttal a történet és a karakteres szereplők teljes egészében hiányoznak, az egy rövid, ugyanakkor élvezetes játékot kap sok kisebb és egy-két komolyabb hibával. Az irányítás elsajátítása az FPS-ekhez szokott kezek számára nem okoz komolyabb gondot, és bár a gépet flegmázás nélkül teljes egészében át kell fogni (ami néhány perc után kényelmetlennek bizonyulhat), mindig ott van jó barátnak a célzás-rásegítés. Nem bíztak nagyon a játékosok tudásában, ugyanis ötven méterről is ráhúz a célkereszt az ellenfelekre (ellenben bizonyos fegyverek lőtávolsága kicsi, és ezek akkor sem állnak rájuk automatikusan, ha pont abba az irányba fordulunk). Ilyenkor hajlamos az ember nekiállni macsóskodni és kikapcsolja az egészet. Ez hiba, ugyanis így könnyű fokozaton is alig lesz bármi esélyünk, de próbálkozni persze lehet…



BROTHERS HAVE MEDAL OF DUTY

Ugyan néhol az az érzés kerít hatalmába minket, hogy nagyon rövid idő alatt kellett összedobni a PSP verziót, egy dolgot mégis el kell ismerni: annyira profin ki van találva a sorozat, hogy még a fenti hiányosságokkal együtt is árad belőle a hangulat, érezzük a fülünk mellett elsüvítő golyókat, minden létező tereptárgyban a fedezék lehetőségét keressük és teljesen magával ragad minket a háború pokoli atmoszférája percek alatt. Ezt nem lehet elvenni a Roads to Victory-tól, és ha a zsáner rajongója azt kérdezi, hogy jó-jó, de most melyiket válassza a Brothers in Arms, a Medal of Honor és e közül, akkor a hangulat nyilván sokat nyom a latba a választáskor. Egyébként mindháromnak megvannak a maga hibái, és hogy ne legyen könnyű dolga senkinek, ezek még átfedésben sem mindig vannak egymással.

Én csak annyit tudok mondani, hogy nagyon várom azt, amikor a három hét pontot érő játékból valaki gyúr egy darab kilencpontosat. Véleményem szerint ez lenne a győzelem felé vezető út.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Nem lenne ez egy rossz game, ha hosszabb és tartalmasabb lenne. Szép, bejön az irányítása, de adhattak volna többet is a pénzünkért. Mielőtt megindulna az értetlenkedés: a szavatosság csak a multi megléte miatt kapott „közepes" értékelést.

CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

ACTIVISION / AMAZE ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

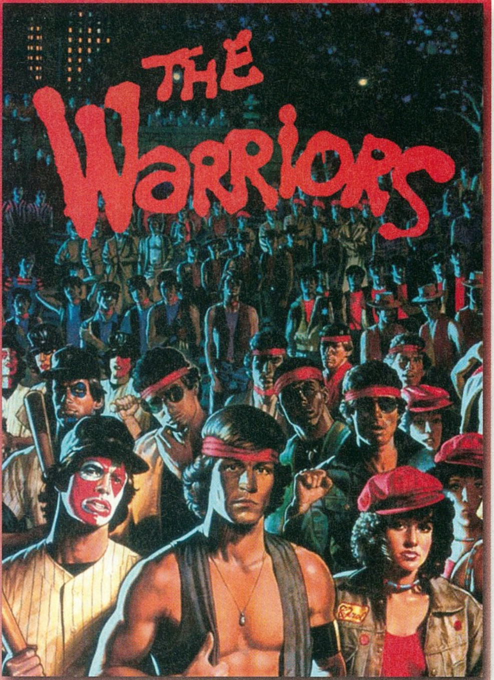
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (wifi 2-6)
mentés 768 kb

✔ hiteles hangulatot áraszt
X call of duty light

6.5 pont

HARCOSOK KLUBJA





A Rockstar polgárpukkasztó hadjáratának talán csúcspontja volt a 2005-ös **The Warriors**. A Walter Hill 1979-es kultklassziknak kikiáltott filmje alapján készült játékváltozat alaposan kiütötte azt a biztosítékot, amit már így is sorozatosan ki kellett cserélni a sorra megjelenő GTA epizódok után. A harcosok most, másfél évvel az eredeti után visszatérnek, méghozzá fölényesen.

Mi változott a PS2-es / Xbox-os kiadáshoz képest? Lényegében semmi – ami nem feltétlenül baj. Szokás azért elítélni a PSP-t, mert a játékfelhozatal reflektorfényt élvező részének tetemes hányada „egyszerű" port, ám ez az olyan minőségi átiratok megjelenésekor, mint a Disgaea, az Outrun vagy a Smackdown igencsak gyenge lábakon álló érvnek tűnik. Nincs ez másként most sem, a Warriors remek, ötletekben és változatosságban gazdag kis beat'em up volt, és ebben a formájában is pontosan ugyanilyen maradt. A New York fölötti uralom megszerzéséért folyó küzdelem ugyanazon huszonakárhány misszió alatt dől el, ugyanazokat a szereplőket irányítva, ugyanazokat az eseményeket átélve. Aki már közeli barátságban áll az eredeti anyaggal, nyugodtan tehet egy második próbát, hiszen az eltelt hónapok alatt mit sem vesztett értékéből a The Warriors.

A legnagyobb félsz egy-egy átirat vagy akár eredeti project kapcsán mindig az irányítás problémájának körüljárása és megoldása. Vannak jól sikerült darabok (Daxter) és vannak rosszul sikerültek (Outrun). A Warriors az előbbi kategóriát erősíti: a második analóg kar hiánya egyáltalán nem, vagy csak minimális mértékben zavaró, az átirat intelligens és a játék nagy részében hasznos automata kamerát kapott, nehézséget vagy frusztráló másodperceket maximum csak az időnként esedékes nézőpontállítás okozhat, mely az L1 lenyomását igényli. Mint a GTA esetében, az automata célzás itt sem sikerült a legjobbra, nem ritkán előfordul, hogy nem éppen az kerül a célkeresztbe akinek kellene, ami alacsony HP esetében bizony alaposan tönkreteheti a játékélményt.

Látványos fejlődés, vagy inkább a más körülmények miatti pozitívum a grafikus oldalon érhető tetten. A Warriors PSP-s portja gyakorlatilag a PS2-es kiadás direkt átirata minimális, vagy egyáltalán nem észlelhető kompromisszumokkal. A W a maga idejében sem volt egy szépség, de rondának sem volt nevezhető, a PSP nagy, kristálytiszta képernyőjén kifejezetten tetszetős, hiszen minden élesebb, a színek teltebbek, a nagygépes verzióban alacsony felbontásúnak tűnő textúrák pedig ilyen méretben sokkal jobban muzsikálnak. A Konzol bemutatójában is egekig magasztalt zenei felhozatalon nem esett csorba, így a PSP-s kiadás teljes értékű Warriors-nak nevezhető.

Hiába a kisebb irányítási gondok, a 18 hónapos késés, a közvetlen átirat keltette negatív vélemények, a Warriors ebben a formájában is egy remek, jól játszható, könnyen megtanulható, hihetetlenül hangulatos beat'em up – de hogy gyomor kell hozzá, az egyszer biztos.

Wilson

THE WARRIORS

ROCKSTAR
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 - 2 játékos, wifi

✔ remek beat'em up
X kisebb irányítási problémák

8 pont

ENGEDÉLYT KÉREK ÜDVÖZLŐREPÜLÉSRE





Ha a kedvenc számod Kenny Loggins-tól a „Danger Zone", ha gimis korodban mindenki Mavericknek hívott, ha minden vágyad egy 1985-ös Kawasaki GPZ 900-as, ha a kedvenc illatod a kerozin és ha a kedvenc sebességed a MACH 3, akkor jobb, ha más játékot keresel, mert a **MACH** nem a Top Gun hivatalos feldolgozása.

A fejlesztése során igencsak a radar alatt fekvő Sierra project olyan, mintha a Mario Kart járgányaira nitrópalackot, szárnyakat és egy méretes rakétakilövő állványt szerelték volna, aztán 5000 méter magasságból ledobva magára hagyták, hadd boldoguljon. A teljesen érdektelen történet szerint 2049-ben az automatizált repülőgépek elterjedésével a seregből elbocsátották a pilóták többségét, akik állás nélkül de a repülés imádatával a zsebükben úgy döntenek, hogy a leszuperált gépeket megvásárolva saját versenyszéria keretén belül élik ki a száguldás iránti vágyukat. Nem túl ötletes, teljesen középszerű történet – vagyis egy ilyen játékhoz pont jó. Emlékeztek a Reiker maestro által jó pár esztendővel ezelőtt egy Dreamcast múltidézés keretén belül bemutatott, soha ki nem adott Propeller Arenára, ahol szép repülőgépekkel kellett egymást gyepálni kastélyok és felhőkarcolók között? Na, ez pont olyan, csak hozzá kell adni egy kis Mario Kart / Wipeout főzetet és kész is a végeredmény.

A felvonultatott helyszínkínálat változatos, az általában nyolc indulót számláló futamok hatalmas Star Warsos kanyonokban, havas tájakon és idilli hegyes-dombos terepeken zajlanak. Közös ismérvük az, hogy temérdek kanyart és fordulót tartalmaznak, de mivel az irány mindig fix, a mozgástér pedig eléggé limitált – csak pár méterre lehet az ég felé repülni, utána automatikusan visszarak a tengerszintre –, eltévedni és komolyabban lemaradni nem lehet, kivéve ha frontálisan találkozik a gép orra valamelyik fallal, mely minő meglepetés, azonnali halállal jár.

A Dogfightok, vagyis az ereszd-el-a-hajam típusú párbajok ennél jóval érdekesebbek, hisz itt a mozgástér hatalmas, arra lehet repülni amerre csak a láthatatlan falak engednek, eközben pedig szét kell lőni minden opponenst, vagy éppen szép csavarokat fordulókat csinálni az ellenfél által kilőtt rakéták és egyéb rusnyaságok elkerülése végett. A játékmenetet a hatalmas, teljesen egyedire szabható repülőkínálat dobja fel. Minden egyes gép látványos, eltérő tulajdonságokkal, pozitívumokkal és negatívumokkal egyaránt rendelkezik. A MACH kifejezetten jól fest, a pályák remekül kidolgozottak, hibajelenség sehol sem jelentkezett, a gépek pedig kiválóan repülnek és kifejezetten tetszetősek. A hangszekció ellenben pocsék, a jellegtelen háttérzenéket nem tudja pótolni a sovány effektfelhozatal. A MACH legnagyobb hibája a hihetetlenül rövid hadjárat, mely alig pár óra alatt száz százalékra pörgethető, ezek után pedig nem nyújt semmi olyat, ami miatt érdemes lenne tovább foglalkozni vele. Lényegesen vaskosabb tartalommal, változatosabb versenysorozattal sokkal de sokkal jobban szuperálna – talán majd a folytatás!

Wilson

MACH MODIFIED AIR COMBAT HEROES

VIVENDI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

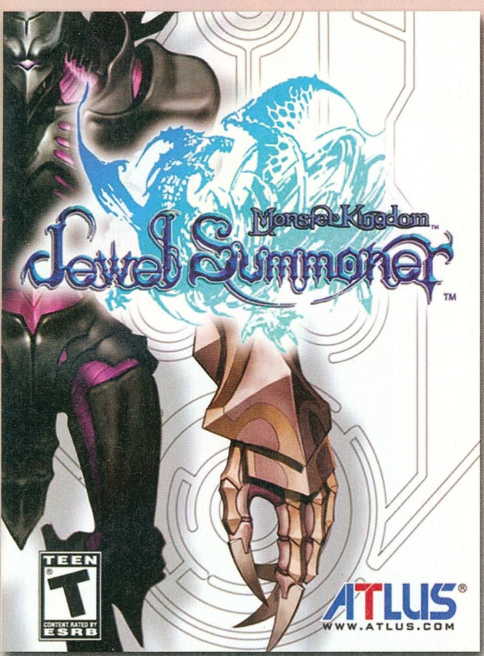
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 - 8 játékos, wifi

✔ instant akció
X gyenge tartalom

6.5 pont

BESTIÁLIS KIRÁLYSÁG





Messze még az a Final Fantasy: Crisis Core. Bár a PSP ideális platform lehetne az RPG-k számára, hiszen a PS2-ről való portolás már bizonyított, bevált metódus – hordozható, talán kissé limitált Dragon Quest, Rogue Galaxy? Ide vele! De ez, legnagyobb bánatunkra, jelenleg csak hiú ábránd, így be kell érni az olyan tucatszemetekkel, mint a **Monster Kingdom: Jewel Summoner**.

A „szemetet" ez esetben ne tessék pejoratív jelzőként értelmezni: a Monster Kingdomnak megvannak a maga szépségei. Ilyen például a remekül eltalált karakter- és szörnydesign, a szolid grafika, a tartalmas játékmenet, csak ez olyan elképesztő sablonossággal, hihetetlenül rossz dialógusokkal és még ennél is alacsonyabb színvonalat képviselő szinkronmunkával párosul – nem beszélve a csigalassú tempóról –, amely kiöl minden vágyat arra, hogy a stáblista végéig küzdjön az ember. Az alaphelyzet a szokásos: ősi, idilli világ, ahol a szörnyek és az emberek békében éltek, mígnem egy nap a Hatalmas Katasztrófa be nem következett, mely a szörnyeket ékkövekbe zárta, melyek végül az emberi civilizáció fejlődésének alapját nyújtva léteztek tovább. Pár évtizeddel később azonban furcsa lények tűnnek fel a színen, megtámadva az embereket, így egy csoport felkerekedik, hogy ezeket az abonimációkat levadászva megmentség az egész világot. Természetesen a feladat ezúttal is egy tizenéves kiskölyökre hárul, aki a JRPG hagyományaihoz igazodva idővel majd teljesíti is a feladatát.

Na bumm, az alaphelyzet klisékben bővelkedik, pont, mint maga a játékmenet. A klasszikus történet mentén való haladás sajátságos misszióstruktúrára cserélődött: héroszunk, Vice már a kezdetekkor csatlakozik egy úgynevezett „Szövetséghez", melynek tagjai idézők, olyan személyek, akik hosszú tanulás után elsajátították az ékkövek használatát. A küldetéseket mindig a Szövetség központjánál lehet felvenni hosszú és roppant unalmas monológok végighallgatása után. Változatosságban nem bővelkedik a felhozatal, a hagyományos katakomba kitisztításon felül alig pár helyszín váltogatja egymást, a feladat pedig mindegyiken ugyanaz: megölni az abonimációkat. A harcrendszer a klasszikus körökre osztott elképzelés alapján működik, de a csatatéren ezúttal nem a főszereplők, hanem azok szörnyei foglalnak helyet.

A baj csupán az, hogy az a történet olyan borzalmasan lassan folyik, a harcok pedig egy idő után olyan mértékben ismétlik önmagukat, hogy az már botrányos – ezen pláne nem segít a felsorolt hibák sokasága, a statikus állóképekből összerakott kirakatvárások és az azokban lévő kettő, maximum három darab szereplő, a sivár világ és a még sivárabb hangulat. Megvannak a maga pillanatai a Monster Kingdomnak és kifejezetten tartalmasnak mondható, de nem mutat fel semmi olyat, amelyet már ne láttunk volna ezerszer, igaz, más platformon.

Wilson

MONSTER KINGDOM: JEWEL SUMMONER

ATLUS / GAIA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	siralmas
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos, wifi

✔ masszív tartalom
X sablon rpg

6 pont

PÓK A FALON







Ha nem tudsz teljes értékű játékot csinálni, csinálj gyűjthető kártyajátékot – a Konami pedig csinált. Igaz, nem teljesen sajátot, hanem az Upper Deck sikeres papír alapú klasszikus rendszerét emelte át a digitális homályba, próbálva meglovagolni az olyan múltbéli sikereket, mint amilyen az SNK Card Fighter's Clash szériája volt. Sikerrel?

Nem nagyon. A **Marvel Trading Card** pontosan olyan összetett és átláthatatlan, mint azt az előzetes képekből le lehetett szűrni. Az egymással szemben álló két játékos párharcának alapjait egy rettenetesen hosszú, sótlan és teljesen szöveg alapú, mindennemű interakciót mellőző tutorial vezetné fel, ha a játékos nem aludna el rajta már a legelején – marad tehát a toronyugrás az akció közepébe. Illetve maradna, mert ez pláne nem segít, a PSP képernyője ilyen interfész mellett aprónak és használhatatlannak tűnik. Minden négyzetcentiméteren valami szöveg, diagram ábra vagy kártya van kirakva, emiatt pedig a lényeges információk olyan kis helyre lettek sűrítve, mely tényleg teljesen kezelhetetlen romhalmazt varázsol az amúgy remek rendszerből. Mert a szisztéma bizonyított, az Upper Deck elképzelése tökéletesen ültette át a Marvel univerzumot a Magic the Gathering hagyatékára – adott egy hatalmas pakli, benne több fajta kártya. A karakterlapok a legfontosabbak, hiszen velük támadható közvetlenül az ellenfél, ezt követi a felszereléskártya (mely értelemszerűen fegyverrel vagy nagyobb támadóértékkel ruházza fel a megjátszani kívánt hérosztl), végül pedig az úgynevezett „plot twists" lapok. A PT nem csak a szereplők képességeire hathat, de egy csata kimenetelét is megfordíthatja speciális események bevezetésével. A dolgot bonyolítja, hogy a lapok kijátszásához megadott mennyiségű pont kell, melyhez minden játszma elején fel kell áldozni egy-két lapot. Bonyolultan hangzik? Jó, mert az is. Pedig nem lenne ez rossz, hiszen nem alaptalanul szerzett magának hatalmas rajongótábort az eredeti játék. Ha az ember egyszer ráérez az ízére, pláne ha képregény rajongó akkor garantáltan nem fog felállni mellőle, főleg, mert a digitális változat hihetetlenül hosszú egyszemélyes kampányt kínál, melyben mind a hős, mind az antagonista oldal játszható, ráadásul az egyes küldetéseket hosszú és pazarul illusztrált átvezetők kötik össze, igazi képregényes hatást elérve.

A MTG látványosan azoknak szól, akik már tisztában vannak a szabályokkal, otthonosan mozognak a gyűjthető kártyák világában – de ők miért döntenének a digitális változat mellett? A hordozhatóság és a kompakt csomag jó érv lenne, de a borzalmas interfész, a várhatóan kevés kihívható humán ellenfél láttán egyszerűen nincs épkézláb indok arra, hogy valaki miért is döntene az MTG megvásárlása mellett.

Wilson

MARVEL TRADING CARD GAME

KONAMI
MÁS VERZIÓ: DS

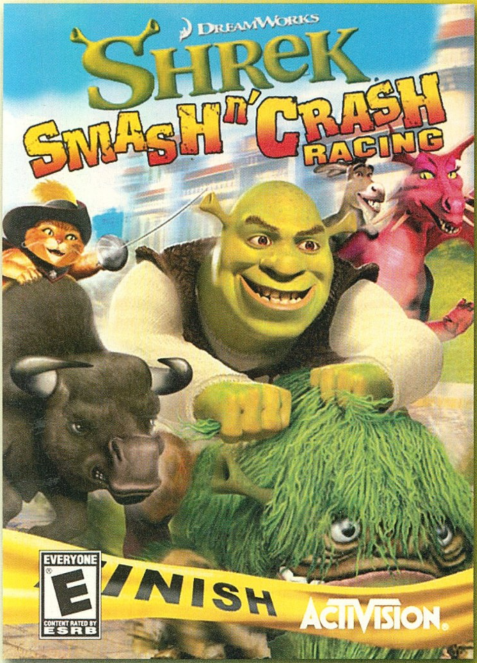
grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	jó
zene / hang:	siralmas
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos, wifi

✔ összetett rendszer
X kaotikus interfész

4.5 pont

EGY SHREK QUAD RACING ÖTLETESEBB LETT VOLNA





Az utóbbi évek legkiválóbb rajzfilmsorozata, a Shrek első és második része szerencsére nemsokára bővül, már csak néhányat kell aludni, és itt a harmadik epizód! Nagyon várom! Ennek megfelelően, mikor megláttam, hogy Shrek kerül a PSP-be, igencsak megörültem. Aztán amint realizáltam, hogy gokart játékról van szó, el is ment tőle a kedvem. Tervbe vettem viszont, hogy átpasszolom barátnőmnek a tesztelés kínkeserves munkálatait. Hiszen ő még nálam is nagyobb Shrek rajongó, ráadásul nincs semmiféle előítélete a kartos adaptációkkal kapcsolatban. Mindenki jól járt volna, főleg ti, kedves olvasók, mert barátnőm részéről a **Shrek Smash and Crash Racing**re fordított nettó tesztelési idő biztos több lett volna, mint az enyémről. Az eredmény tehát egy megfelelő részletességű kritika lett volna. Csakhogy amikor az én kis drágám kezébe nyomtam a másik drágámat (gyk: a PSP-t), ez utóbbi be sem kapcsolt. Azt hittem féltékeny, de nem, csak le volt merülve. Hát persze, már megint sikerült egész éjszaka úgy töltenem, hogy a tápkábel csak a PSP-be volt bedugva, a konnektorba nem. Természetesen cseppet sem bánkódtunk a dolgon, sőt, megkönnyebbülve félreraktuk a Sony gépet, és elővettünk valami olyat, ami ezerszer szórakoztatóbb nála. Rossz az, aki rosszra gondol, én konkrétan a GBA-ról beszélek. Bizony, egy SP-ről, amihez nemrég vettem egy kiváló játékot, talán az eddigi legjobbat, egy mozgásérzékelős minijáték-gyűjteményt, név szerint a WarioWare Twistedet. Ez valami besz@rás! Majdhogynem egy hordozható Wii. Elismerem, a Nintendo tud valamit, amit a többiek nem. És a GBA tengelykörüli forgását érzékelő giroszkóp, a beépített rezgéssel ellátott játékkazetta egyike azoknak az apró csodáknak, amik miatt a Nintendo nemcsak túléli folyamatos konkurenciaharcot, de újra meg újra győztesként keveredik ki belőlük. A WarioWare Twisted kártyája egyébként kicsivel nagyobb, mint a normál GBA kártyák. Van rajta egy jókora, kidudorodó bumszli, de ennyi kompromisszum bőven elviselhető.

De álljunk csak meg, a nagy lelkesedésben teljesen elfelejtkeztem Shrekről! Az ő játéka sem rossz, csak olyan semmilyen. Pofásan összerakott kartos game, amiről nem lehet túl sok mindent elmondani, viszont ha nem vársz tőle sokat, akár még pozitív csalódást is okozhat. Játékmenete átlagos, de például a grafikája sokkal szebb, mint gondolnád! A pályák változatosak, kissé szögletesek, viszont jó kacifántosak, s némileg otthon is érzed magad bennük, hiszen a filmekből jól ismert helyszíneken csörtetsz végig az elvetemült járműveket meglovagoló figurákkal. Shrek valami zöld mocsári csoffatagon vágtázik, Szamár a sárkány hátát üli meg, Fiona meg egy nehezen kategorizálható légpárnás cuccon száll versenybe. Természetesen a pályák teli vannak felszedhető fegyverekkel és bónuszokkal, és természetesen ha nyersz, új pályákat és új karaktereket nyitsz meg. Túl sok mindent ehhez nem lehet hozzáfűzni; korrekt kartos game, se több, se kevesebb.

Stiletto

SHREK SMASH AND CRASH

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA, DS, Wii

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos (1-4 ad-hoc)
mentés 288 kb

✔ hamarosan shrek 3
✘ kart

5 pont

ZSEBBE' A FOCIT







Electronic Arts játékról lévén szó, nincs különösebb szükség a játékmódok, a menürendszer és úgy en bloc az egész program bemutatására. **Az UEFA Champions League 2006-2007** (de hosszú címe van), ahogy a neve is mutatja, a most zajló Bajnokok Ligájának hivatalos videojátéka. Ennek megfelelően a csapatok és a játékosok adatai teljesen naprakészek. Aki tehát BL fan, biztos megtalálja benne a számításait. Én speciel nem tartozom ebbe a táborba, pontosan 0 mérkőzést láttam az ide BL-ből, tehát nem vagyok képben foci ügyben. Igazából egyetlenegy focimeccs van, amit nagyon várok, csak éljem meg: a 2050-ben megrendezésre kerülő meccset, amin egy robotokból álló csapat próbálja majd megverni az emberi futballistákból álló, majdani legjobb csapatot. Ez nem vicc, nyugodtan utána lehet járni, a BBC hírei közt is van róla info. No de ez a fél oldal nem a robotokról szól, hanem a náluknál százszor izgalmasabb és érdekesebb focis játékról, ami számomra megtévesztésig olyan, mintha FIFA lenne, csak UEFA néven. Tűrhető grafika, szokásos játékmódok. Vannak minijátékok is, külön érdekesség a kvízjáték, ami alaposan próbára teszi a focirajongók azon részét, akik szívesebben törik saját agyukat, mint a lelátók székeit. Van továbbá internetes játékmód, nem hiányzik a menedzser mód sem (számomra ez meglepő, mert mindig azt gondoltam, a világon senki nem játszik vele), ráadásként a keményvonalas UEFA rajongók áttölthetik a PS2-es verzióban elért játékállásukat PSP-re. Biztos forrásból tudom, hogy a game játszhatósága megfelelő, a tempó gyors, a gólokkal sem fukarkodik a program. Jók a passzok is, minden a helyén van, mégis, az egész túlságosan emlékeztet a FIFA 07-re, csak egy fokkal kevésbé szofisztikált formában. Grafika rendben, animációk rendben, egyetlen dolgot kifogásoltam, mégpedig azt, hogy visszajátszáskor feltűnő, ahogy a labda nem érintkezik az emberekkel. Például amikor a kapus véd, nem a kezéről pattan vissza a labda, hanem a levegőben, még azelőtt, hogy hozzáérne az emberhez. Sajnos most azonnal pontot kell tennünk ennek a rendkívül tartalmas játéktesztnek a végére, ugyanis két perce hívott Martin, és valami olyasmit véltem kiolvasni a zavarba ejtően kedves modorából, hogy az egész újság rám vár, küldjem azonnal a cikkeket, különben…

Stiletto

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: PS2, X360

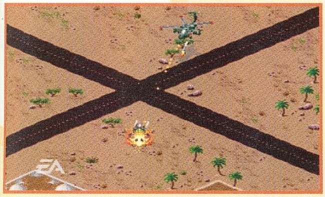
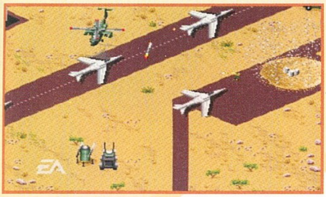
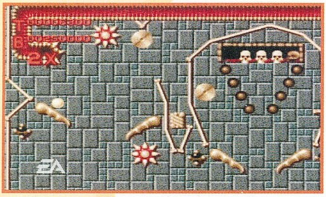
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos (2 ad-hoc, online)
mentés 1600 kb

✔ fifa 07 színvonal
✘ kicsit butítva

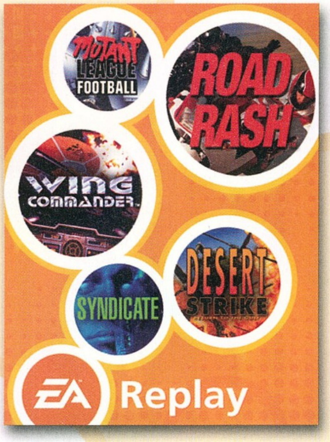
7 pont

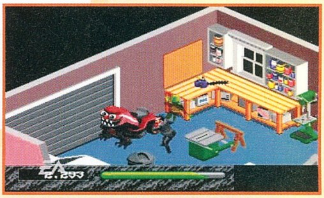
15 ÉVE EZEKKEL JÁTSZOTTÁL, VAGY ÉPP CSAK MEGSZÜLETTÉL?










MARTIN BELESZÓL!

Nekem a Desert és Jungle Strike nagyon csábító címek, mert rohadt jó, szórakoztató, kihívással teli játékok. Örülnék neki, ha a fiatalabb gamerek is megismernék őket, mit is jelent valójában az igazi idő-, lőszer-, és üzemanyaglimit fogalma. A többi cím viszont nem vonz, főleg nem a konrongon szereplő verziók miatt. Inkább csak retrósoknak meg gyűjtőknek.

Most pedig kirándulunk egyet a kilencvenes évek elejére! Az alant elterülő 16bites Electronic Arts termékek között bőven találunk megkerülhetetlen klasszikusokat, de akadnak viszonylag ismeretlen címek is. Sajnos a játékok konzolverziói nem ütötték akkorát, mint PC-s kiadásuk, mi most mégis a gyengébb, konzolos verziókkal indulunk nosztalgiatúránkra.

Desert Strike
Überklasszikus, izometrikus helikopterezés 1992-ből. Az egyik legmenőbb játék volt akkoriban. Konkrétan emlékszem rá, mennyire el voltunk ájulva tőle. Tulajdonképpen még ma is élvezhető darab, habár bombasztikus grafikája felett már rég eljárt az idő. Ideig-óráig (10 percig) azért most is szórakoztató a harmadik világháború kitörését szorgalmazó terrorista Madman csürhéjével együtt való elpusztítása. Lehet rakétázni és golyószórózni, van sztori, minden irányba tudunk mozogni, szinte érezzük a teret járművünk körül. Nem vitás, egykor a Desert Strike jelentette a csúcsot.

Jungle Strike
Ugyanaz, mint a Desert Strike, csak itt Madman fiával, Kilbaba úrral gyűlik meg a bajunk. Irányítás és környezet hasonló, viszont vezethetünk új járműveket; motort, légpárnás hajót, vadászgépet. Feladataink közé tartozik sebesült bajtársaink kimenekítése, és a helikopterrel való biztonságos landolás is.

Road Rash
Szintén klasszikus, műfajteremtő alkotás '91-ből. A járműves-harcolós stílus egyik alapköve, melynek játékmenete kimerül a száguldás és a pofozkodás házasításában. A játék által nyújtott élmény ma már töredéke a hajdaninak, de ne feledjük, a Road Rash megújította a jobbra-balra kerülgetős autózás műfaját.

Road Rash II
Némileg feltupírozott grafika és egy új játékelem, a bike shop jelentik a második rész újítását. A boltban kereket, felfüggesztést, pajzsot applikálhatunk. Ad-hoc módban akár ketten is győrhető.

Road Rash III
Tudta már annak idején is az EA, ami egyszer sikeres, arról sok bőrt érdemes lehúzni. A harmadik rész mai szemmel nem sokban különbözik az elődöktől. Meg kell mondjam, mire idáig jutottam, alaposan ráuntam a témára.

Mutant League Football
Amerikai focis játékok első, igazán extrém mutációja. Szörnyes, vicces, erőszakos. Az ellenfelet például le lehet fingani. Nem hiányoznak a klasszikus alapmozdulatok sem, tudunk vetődni, ugrani, rúgni stb. Összességében nem nagy szám, mai szemmel pláne nem, de a meccsek elején látható, hangulatos átvezető képek (és minimális animációk) mindenképpen elismerést érdemlőek.

Wing Commander
A kollekció talán leghíresebb darabja. Kőkorszaki FPS űrlövölde, megbolondítva némi point-and-click történetmeséléssel. Mondanám, hogy még ma is rendkívüli élmény, de nem az. PSP-n legalábbis kezelhetetlen. Vagy én volnék ennyire béna?

Wing Commander: SecretMissions
Első ránézésre ugyanaz, mint az eredeti WC. Másodikra is.

Syndicate
Sajnálatos módon a SNES verziót üdvözölhetjük ebből a legendás, négyszereplős, izometrikus, cyberpunk RTS-shooterből. Holott a Peter Molyneux nevével fémjelzett Syndicate PC-n dombortott igazán nagyot. A PSP verzió menüje teljesen zavaros, tíz perc után kezdtem azt hinni, sosem jutok el a játékig. Aztán mégis sikerült, de a katarzis elmaradt.

Budokan
Forradalmi, 4 in 1 bunyós game! Választhatsz karate, kendo, bo és nunchaku stílusok között! Hihetetlen, mi? Kár, hogy maga a harcdög lassú, nemcsak mai viszonylatban, de még a '90-es évekhez képest is.

Haunting: Starring Polterguy
Személyes kedvencem a lemezről. Ez az egyetlen, amivel igazán jót szórakoztam. Mivel az eredetit nem ismertem, csodálkozva néztem, mennyi morbid, mégis humoros poént sűrítettek bele ebbe az izometrikus, ijesztgetős horror-paródiába. A címben nevezett szellemfiúcskát alakítjuk, a cél pedig nem más, mint ráhozni a frászt egy családi ház lakóira. Ezt úgy érjük el, hogy belebújunk tárgyakba, bútorokba, amik ettől démoni mutáción esnek át. A fotel harapós lesz, az asztalnak póklába nő, az akváriumból cápa ugrik elő, stb. Az ijesztgetést időnként szaladgálós-gyűjtögetős ügyességi rész váltja fel.

Virtual Pinball
Különösen vonzódom a flipperekhez, de ezt a játékot nehéz volt megemésztenem. Elképzelni sem tudok ennél rondább pinballt: az asztal sík, a háttérmintáktól golyózik az ember szeme, csúnyák az ütközők is. A játszhatóság, meg kell hagyni, egészen rendben van.

Ultima VII: The Black Gate
Meglehetősen népszerű sorozat volt az Ultima, épp ezért érzem magam kínosan, amiért soha nem játszottam vele. Nagyobb baj, hogy jelen válogatás ebből is a gyengébb, cenzúrázott, konzol verziót tartalmazza, s nem a méltán híres, öldöklős PC-set. Az Ultima egyébként őserpégé a javából, nélküle talán nem lenne Oblivion sem. Masszívan felülnézeti, kezdetleges grafikája miatt ma már csak erős idegzetű, rendkívül kitartó játékosoknak ajánlható.

B.O.B.
Humoros platform shooter, amiben mókás robotbogarat alakítunk. Meglepően jól néz ki, pedig hovatovább 14 évvel ezelőtt jelent meg! Vidám rajzok, termetes karakterek, sok szín, többféle fegyver és robbanás. Pozitív csalódás a lemez többi játékához képest, mobiltelefonon biztosan végigjátszanám.

Az EA Replay menüje egyszerű, töltési időkre nincs okunk panaszkodni, a képarány választhatóan 4:3 vagy 16:9 (széles vásznon persze torzul a kép). Minden játékhoz tartozik egy menü (Select hosszan nyomva), amiben jelszó, cheat mód, valamint tippek találhatóak. Lehet menteni is, általában játék közben bármikor. Az egyik kritika, ami érheti ezt a kollekciót, az, hogy nem a legjelentősebb EA játékok szerepelnek rajta. Hol marad például a Skate or Die, a Populous vagy éppen az első Need for Speed? Súlyosabb probléma azonban, hogy nem a legjobb verziókat kapjuk. Meg aztán bennem folyton ott bujkál a kérdés: valóban ilyesmivel akarunk játszani PSP-n? Minden tiszteletem múlté, de az ilyen retro kollekciók mindig olyan érzéssel töltenek el, mintha audio kazettát próbálnék begyömöszölni az UMD helyére.

Stiletto

EA REPLAY

EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos (ad-hoc 2)
mentés 21 kb

✔ újabb szelet a játéktörténelemből
X nem a legjobb verziók

6 pont

BÁNYÁSZCSAJJAL A SÖTÉTSÉG BIRODALMA ELLEN









Habár az elmúlt fél év során már igazán nem sok panaszunk lehetett a PSP játékkínálatára, pont abban a stílusban mutatkozik a mai napig komoly hiány, amelyben a Sony gépek hagyományosan erősek. Ez nem más, mint a japán RPG-k igen népszerű irányzata, és bár lassan hetente jelenik meg valamilyen alkotás a zsánerben, a Tales of Eternián és a Valkyrie Profile-on kívül nem sok olyan jut eszembe, amit tiszta szívvel ajánlanék, és ezek is feldolgozások ugyebár. Nem úgy a **Gurumin**, ami az előzetes hype-ot és híreket tekintve bizony teljes egészében elkerülte a figyelmemet és bevallom az első öt perc után nem is nagyon volt kedvem visszatérni hozzá hetekig. Közben a netes pontszámai az égbe ugrottak, és mivel április elején aktuálissá válik az európai megjelenés is, kíváncsivá tett, hogy az alacsony színvonalú Legend of Heroes sorozatról ismert (?) Falcom ezúttal mit hozott össze, ami ennyire elnyerte mindenkinek a tetszését.

CUKISÁG

Ami miatt elsőre nem kapta meg az esélyt tőlem a Gurumin, ami pedig mindennek kijár, az a végletekig aranyosra és gyerekesre szabott grafika és történet. Szögezzük le jó előre, ez a játék alapvetően két csoport körében arathat sikert, egyrészt a nagyon fiatalok között, akik még nem sok szerepjátékkal próbálkoztak, és nem olyannal szeretnének indítani, amely sztorijának megértésére esélyük sincs. A másik rétegbe azok tartoznak, akik pont ellenkezőleg, már évek óta rajonganak az akció-RPG-kért, és nem próbálják komolyabban venni a játékok világát, mint amennyire kellene, nem érdekli őket, ha egy nyolcéves kislányt kell a szellemszörnyek világában kalauzolniuk mindenfelé, hiszen a tökéletes játékmenet mellett ezt csupán körítésnek tartják – nagyon helyesen. A Guruminra egyértelműen ráaggatható a *cuki* jelző, ennek minden előnyével és hátrányával.

Adott egy kislány, Parin, aki nagyapjához kerül egy bányászvárosba, ahol gyerekeknek nyoma sincs, így barátok hiányában unatkozik is rendesen, egészen addig, amíg a magukat szörnyekként definiáló mulatságos szellemlényekkel nem hozza össze a sors. Ezeket felnőtt szem nem láthatja, így hamar barátságot köt velük és napjai nagy részét közöttük tölti. A szörnyek kis városát azonban hamarosan támadás éri a fantomok által, akik nevük ellenére maximum annyira félelmetesek, mint egy Barátok közt epizód, vezetőjük például egy haját a szemébe lógató, fején viking-sisakot viselő kissrác, aki Parinhoz képest ugyan valóban keménynek tűnik, de pl. a Square-nél szerintem elgondolkodnának, hogy betegyék-e bármelyik játékukba legelső ellenfélnek, vagy annak is komolytalan. Ennek ellenére a fantomok megsemmisítik a települést és elrabolják a szörnyeket, így Parin egy legendás fúrót (bányászváros mellett vagyunk, ne feledjétek) felhasználva nekiindul rendet tenni. A sztori dióhéjban ennyi, és teljes mértékben megértem, ha valakit egyáltalán nem hoz lázba nyolc éves kor fölött. Ellenben ha adunk neki még egy esélyt, azonnal beköltözik a szívünkbe.

EGYSZERŰEN NAGYSZERŰ

A labirintusokra osztott Gurumin menete olyan régi PS1-es játékokra emlékeztetett engem, mint a Technomage, az Alundra vagy akár a tavaly PSP-re is megjelent Ys: The Ark of Napishtim. Egyaránt szerepelnek benne logikai feladványok és karakterfejlődés, ugyanakkor a hangsúly a harcokon van. Ezek külső nézetes kameranézetben és valós időben zajlanak, tehát az ügyességünk sokkal nagyobb szerepet játszik mint az statisztikáink, és a különböző speciális támadások elsajátítása után valóban feltárul előttünk a játék igazi mélysége. Ahogy sorra találjuk meg az elrabolt barátainkat és a lakásaik újjáépítéséhez szükséges bútorokat, úgy leszünk egyre tapasztaltabbak az irányításban, ami az igazi erőssége a programnak. Olyan kombó- és mozgásrendszert dolgoztak ki a Falcomnál, hogy az ember egy idő után legyint arra, hogy a történet színvonala milyen, előjön a „csak még egy labirintust megcsinálok" érzése, hiszen muszáj fejleszteni a tárgyaimat és megvenni még azt a speckó mozdulatot, amivel még nagyobbat fogok ütni. Előrehaladva szépen lassan egyre színesebb lesz az összkép, ráadásul úgy, hogy egy másodpercre sem bonyolódik túl a rendszer, a tárgyak többszintű fejlesztése például soha nem válik áttekinthetetlenné, hiszen összesen alig néhány tucatnyi van – és éppen elég is ennyi. Megéri újrajátszani a kevésbé jól sikerült küldetéseket is, hiszen a plusz pénz mellett mindegyikért érmeket is kapunk, és az aranyszínűeket be lehet váltani egyre erősebb dolgokra. Ez ugye szépen tolja kifelé a szavatosságot, másrészt a helyenként kimondottan nagyszerű pályatervezésnek köszönhetően sokadszorra is fogunk valami újdonságot találni. Apropó, szavatosság. Ha végig rohanunk, akkor 12-14 órányi tartalom van a játékban, ha megpróbálunk megtalálni és kipörgetni mindent, akkor 20 óra körül fogunk végezni. Habár a szerepjátékok között ez nem tűnik soknak, higgyétek el, éppen elég, figyelembe véve a nagyon pörgős játékmenetet, valamint az akció- és platformrészek nagy számát, mely komoly odafigyelést igényel.

TE DÖNTSD EL, MENNYIT ÉR VALÓJÁBAN

Mindenki vegye figyelembe vásárlás előtt, hogy a fenti célcsoportok valamelyikébe tartozik-e, és amennyiben igen a válasz, akár hozzá is adhat egy kicsit a lenti pontszámhoz. Akinek nem, az azon nyomban felejtse el az egészet, számára 6 pontot sem fog érni a móka.

Amennyiben komoly hibát kellene találnom, nehéz helyzetben lennék, olyan ugyanis nem nagyon van a Guruminban. Egy játék fejlesztése során milliónyi dilemma felmerül és ami a legnagyobb erénye a játéknak, hogy rendkívül precíz egyensúlyt sikerült kialakítani sok esetben: a grafika egyszerű, de aranyos és semennyi ellenfélnél nem lassul be, a zene hangulatos, a játékmenetben pedig nem nyilván nem akartak Final Fantasy-t csinálni, de pont elég, amit kapunk. Mindennek meg is lett az eredménye, hiszen nem tudok és nem is akarok belekötni semmibe.

Néha nem kell a világot megváltani, elég egy szimplán jó játékot készíteni. Ezúttal sikerült is.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Káposzta túróval, jön Parin a fúróval. Ha meg tudod csípni ezt a debil világot, egy nagyon kellemes kis élménnyel leszel gazdagabb. Ha nem, életed legnagyobb csalódása lesz.

GURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE

MASTIFF / NIHON FALCOM CORP
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
mentés 416 kb

✔ rendkívül precízen összerakott akció-rpg
X rétegjáték fiataloknak és komolytalan felnőtteknek

8 pont

KÉPTELEN KÉPREGÉNY









Sűrű homály fedi azt, hogy miért csak PSP-re jelent meg a 300, hiszen azt már jó előre, a trailerek megjelenésekor és az alapjául szolgáló kultikus képregény ismeretében sejteni lehetett, hogy a mozikban kasszát fog robbantani a Frank Miller nevével fémjelzett alkotás. Mivel ilyen esetekben törvényszerű a létező összes gépre adaptációt készíteni (ez vélhetően legalább annyira része a tervezés során a sikervárományos filmekhez kapcsolódó plusz bevételeknek, mint a reklámajándékok, a happy meal menü – bár ez a 18+-os besorolás miatt valószínűleg most elmarad – és a DVD kiadás), ezért is meglepő, hogy ezúttal exkluzív kézi konzolos cím lett a cikk tárgyát képező játék. A vérbeli gamerek többsége vadászik az exkluzív címekre, hiszen az esetek többségében a kizárólagosság egyben azt is jelenti, hogy az adott gép teljesítményét maximálisan kihasználó, mások számára hozzáférhetetlen anyagról van szó, ugyanakkor nem a **300** lesz az a cím, amire bárki is emlékezni fog évek múlva…

MEGTETTÜK, AMIT MEGKÖVETEL A PIAC

A képregény-adaptációnak köszönhetően a fantasy elemekkel is jócskán feldúsított sztori mindenki számára ismerős kell, hogy legyen általános iskolai tanulmányaiból. A spártai Leonidász vezette háromszáz kemény harcos ellenállása stratégiai jelentőségű volt a hatalmas méretű perzsa hadsereg megállítása szempontjából, a Xerxész vezette erők ugyan tovább tudtak nyomulni a félsziget belseje felé, ugyanakkor ez a győzelemmel felérő vereség szimbolikus jelentőséggel is bírt és megalapozta a későbbi görög győzelmeket. A nyilvánvaló túlzásokkal operáló alkotás alaptörténetéből adódóan (háromszázan százezrek ellen) szinte biztosra vettem, hogy a rövid fejlesztési idő miatt egy szimpla Dynasty Warriors klónt fognak a fejlesztők letenni az asztalra, ami talán az egyetlen járható út, hiszen más formában nehéz elképzelni, ahogy órák alatt ezerszeres túlerővel képes felvenni a versenyt a játékos. Ez a tipp nem jött be, ugyanakkor minden területen érzékelhető, hogy rövid fejlesztési idő alatt olyan játékelemeket kellett integrálni a 300-ba, ami széles rétegek számára is emészthető és korábbi játékokból ismert mindenki számára. A végeredmény sokkal közelebb áll a DW stílusa helyett az olyan külső nézetes akciójátékokhoz, mint a Devil May Cry vagy az Onimusha, de nehogy valaki azt higgye, hogy színvonalban is képes megközelíteni ezeket a klasszikusokat. A fejlesztők próbáltak biztosra menni és kevés szokatlan, újszerű ötletet beletenni a játékba, így a hatalmas mennyiségű ellenfélből legyőzésük után kihulló erőforrásból fejleszthetők a fegyverek, pajzsok és speciális mozgások, gyakorlatilag úgy, ahogy bármelyik másik játékban. A mozgásrepertoárban sem fogunk semmi szokatlan, a nyugalom megzavarására alkalmas elemet találni, gyors de gyenge támadás mellett erős de lassú biztosítja az egyensúlyt, a kínálat ezeken kívül természetesen az ugrásból, a kifejleszthető különleges mozgásokból és a kombókból áll. Időnként az eget ellenséges nyílvesszők sötétítik el, ezek az életerőt automatikusan képesek lefelezni, amennyiben jól időzítve nem guggolunk le és tartjuk a pajzsunkat a fejünk föle (pontosan, ahogy a filmben). Nagyon jó ötlet, hogy ilyenkor a körülöttünk ólálkodó perzsák sem védtelenek, a nyilak válogatás nélkül leterítik őket is, ha útban vannak. Hasonlóan jópofa ötletnek tűnt a falanxban való harcolás, ilyenkor több görög katona alakzatba rendeződik, pajzsaikkal védik egymást és lándzsájukkal támadnak, azonban ezen kívül semmi másra nem is képesek sajnos, így hamar elvész az újdonság varázsa.

NE VIDD HÍRÜL SENKINEK

Nem minden esetben probléma az, ha egy játék képtelen igazán új ötleteket felvonultatni, sokszor elég, ha ügyesen emelnek át elemeket máshonnan és azokat kicsit átalakítják. Ami azonban fel szokott dühíteni, ha nem sikerül eltalálni mit várnak a játékosok manapság a szoftverektől, és esetünkben pontosan ez történt. Két-három nap történéseire nyilván nem lehetett egy teljes játékot építeni, így néha betekintést nyerünk abba is, ahogyan Leonidász és emberei eljutottak szülővárosukból a Termopülai-szorosba, és természetesen út közben sem tétlenkedtek. A legszomorúbb, hogy annak ellenére, hogy még mindig ezek a pályák a legélvezetesebbek, borzasztó a pályatervezés, a linearitás még megbocsátható lenne, de az unalmas feladatok, a kiszámítható helyszínek már kevésbé: gyakorlatilag egy óra játék után tudjuk, hogy a következő helyszín ugyanolyan lesz, mint az előző, esetleg hárommal több ellenféllel. A lopakodás bevezetése pedig nemcsak hogy nem illik sehogyan sem a képbe, megvalósítás szempontjából is gyengére sikeredett, egészen nyugodtan kihagyhatták volna. A mozgásanimáció abszolút életszerűtlen végig (rossz a testtartás, a futás pedig egyenesen megmosolyogtató), képzeljétek el, hogy néz ki akkor az osonás.

JÖNNEK MÉG ERŐSEBB GÖRÖGÖK IS

Hiába a korrekt grafika és a hangok (bár a filmszereplők szinkronhangjaira senki ne számítson), a hangulat és a játszhatóság tekintetében elhullik a 300 görög, akárcsak a valóságban. Sokszor szoktuk leírni, hogy még néhány hónap fejlesztés milyen jót tett volna ennek vagy annak a programnak, ebben az esetben azonban a filmes adaptációkra jellemző mondatot kell előhúznunk ismét a kalapból: erre így, ebben a minőségben semmi szükség nem volt. Inkább menjetek el moziba, amíg adják a filmet, sokkal nagyobb élményben lesz részetek, vagy vegyétek meg a képregényt, ami igazán elsőrangú hangulatot áraszt (borsos ára ellenére is). Apropó, görögök, akciójáték, PSP – hivatalosan is bejelentették a God of War kézikonzolos verzióját, ami NEM átirat, hanem önálló epizód lesz. A 300-al ellentétben attól meg fog remegni a föld egészen biztosan.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Legalább 5 percig gondolkodtam rajta, hogy milyen játékot lehetett volna ebből a filmből csinálni, és tényleg semmit nem dobott ki a gép, csak egy Dynasty Warriors klónt. Mondjuk X360-ra és PS3-ra azért el tudnék képzelni egy KOMOLY verziót, térben, bődület grafikával, gombnyomásra alakzatba rendeződő spártaiakkal, pajzzsal blokkoló elő sorral, lándzsával kiszúró másodikkal, orrszarvúval, elefántokkal, Halhatatlan légióval, lovasrohammal, lándzsával FPS nézetben dobással, kétméteres, láncon vezetett mutánssal… aztán felébredtem.

300: MARCH TO GLORY

WARNER BROS. INTERACTIVE / COLLISION STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos
mentés 320 kb

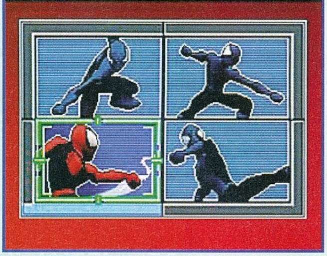
✔ a képregényes átvezetők nagyon jók
X újabb silány filmátirat

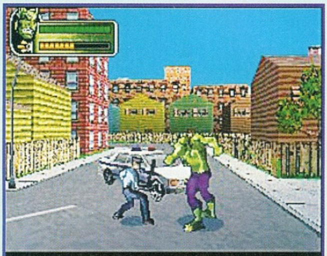
5.5 pont

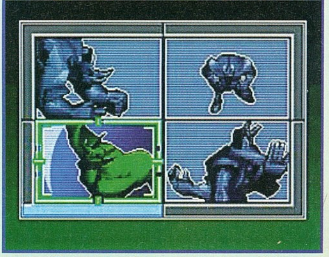
PARKOLÓPÁLYA











„Spider-Man, Spider-Man, does whatever a spider can!” – avagy hogyan tartsunk életben egy fél évszázados kultfigurát úgy, hogy ne veszítsen a varázsából és még ennyi év távlatából is képes legyen megújulni, meglepni és szórakoztatni? Peter Parker kalandja manapság igencsak népszerű, hisz a két sikeres – és kifejezetten jónak mondható – filmadaptáción vagyunk túl, most pedig már nyakunkon van a harmadik is, és nagyon úgy néz ki, hogy a trilógiává bővülés nem akadályozza meg Hollywoodot abban, hogy Tobey Maguire-re még jó pár alkalommal ráhúzzák a nejlon öltözéket. Ami természetesen nem feltétlenül baj, ha nem mozdulnak el a tucatfilmek, vagy a még rosszabb Marvel féle életkorhoz való igazodás irányába, melynek köszönhetően születtek olyan borzadalmak, mint a vérpuhány The Punisher vagy a közepesen gyenge Szellemlovas. Mindenesetre játékfelhozatal terén mostanság mindenképp remek a helyzet, bármily meglepő de a moziadaptációk kifejezetten zseniálisra sikeredtek, a GTA vonulat követése bevált, így elérkezett az idő arra, hogy más stílusokba is átpakolják a legendás hálóvetőt: hogy ezúttal mekkora sikerrel, az hamarosan kiderül.

A **Spider-Man: Battle for New York** a handheld szabványhoz igazodva nem több egy a gép képességeihez mérten látványos beat'm up-nál. Bár DS-en még szerencsére nem dúskálunk belőle, de őszintén szólva a több ezer GBA játék jelentős hányadát kitevő stílusbeli elrévedések után ez nem is baj, ráadásul a Battle for New Yorkot látva ez hatványozottan igaz. A történet az Ultimate vonulatból merít, Peter Parker ekkor még csak 15 éves tejfölösszájú gimis hallgató. Nemezise, a Zöld Goblin – vagyis Norman Osborn – öltözet helyett Hulk módjára tényleg zöld rondasággá változik. Osborn a játékban látja, amint Parkert megcsípi a radioaktív pók, így ő első kézből tudja, hogy ki rejlik a Pókember álcája mögött. Osborn ezért felkapja az általa kreált kis szérumot, Zöld Goblimmá változik és megpróbálja a még fiatal és tapasztalatlan szuperhőst egyszer s mindenkorra elpusztítani, ahogy az egy tisztességes gonosznál dívik. A történet stílusos, szépen megrajzolt és teljes egészében rögzített, hanganyaggal megtámogatott képregény jelenetekkel bonyolódik. A két hős párharca összesen húsz szintet ölel fel, a pályák zömében természetesen a latex-fetisisztát irányítva hozzuk helyre azt, amit a többi szinten a Zöld ocsmányság bőrébe bújva széttörtünk. Szó szerint, a Goblin a helyszínek fixen rögzített pontjait szétzúzhatja, de leginkább a várost védő rendőröket püföli majd. A hős és az antihős mozgásrepertoárja változatos, Spidey a szokásos falmászáson felül hálót vet (és búzát arat), üt, rúg vág és egyikük sem ismer akadályokat. Kivéve persze, ha egy oszlop fixálásáról van szó, mely folyamatosan összeomlana és hiába nincs a közelben egy árva lélek sem, ez az adott pálya elbukásával, Game Over felirattal jár. Ez roppant idegesítő, pont, mint maga a játék – ezerszer le lett már írva a stílusbéli társainál, de ez sajnos megkerülhetetlen alaptézis: a formula bár egyszerű, szavatossági ideje rövid, az első óra után a játékélmény fokozatosan apad mint a Balaton vize, hogy helyét a monotonitás és az ismétlés töltse ki. Az pedig sosem szerencsés, hiába az egyszerű feladatok és a könnyen megtanulható irányítás. A BFNY nem igazán használja ki az érintőképernyőt, csupán elvétve, néhány roppant vérszegény és bugyuta minijátéknál, grafikájával pedig nem is késztet szájtátásra. 3D-nek 3D (ráadásul a képregényesre vett fajtából, ami több, mint jó – *lenne*), de a mozgásszabadság nem az, szigorúan oldalra scrollozó klasszikus formula mellett döntött, ahol a körítés tényleg csak körítés, annak se túl szép. A képfrissítés folyamatos, bugok és hibák nem ütik fel a fejüket, de az élsimítás hiánya pontosan úgy öli meg a látványvilágot, mint az összes többi 3D-s próbálkozás DS-en: mikor jönnek már rá végre a designerek arra, hogy ha egy adott platform nem elég erős, akkor sutba kéne vágni az egyszerű megoldást és inkább érdemesebb lenne lecövekelni a kerek asztal köré, hasznosítva egy kicsit a szürkeállományt?

Az sem segít túlságosan a siker elérésében, hogy a többszöri próbálkozásra sikerülő, heves idegrohamot kiváltó szintek sem nyújtanak többet öt, maximum öt és fél óránál nagyobb szavatosságot, ami egyrészt nem baj, ha a minőséget nézzük, másrészt viszont az, hisz a platformon ennél jóval tartalmasabb játékokat találhat az ember, bármilyen stílusról is legyen szó. Pókember maradjon inkább nagygépen, terjedelmes és tartalmas formában. Vagy a képregények lapjain, az talán az egész világnak jobb lenne – New York City-nek egészen biztosan.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Ezt inkább csak fiataloknak, és akkor az sem lesz baj, hogy túl egyszerű, meg az sem, hogy rövidek a pályák. Egyszerűen az ilyen játékoknak adott célközönségük van, és ez a réteg a 12 év alatti lurkók. Nekik ajánlom.



SPIDER-MAN: BATTLE FOR NEW YORK

ACTIVISION / TORUS GAMES
MÁS VERZIÓ: GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos

✔ pókember
X sablonjáték

6 pont

A SZOCIALISTA SZELLEM VASÚTJA





Nehéz tizenhárom év távlatából megítélni egy olyan kultikus játékot, mint a Theme Park. Nehéz, mert egyesekben ott a nosztalgia, a régmúlt idők emlékeinek felidézése, ami elhomályosítja a józan ítélőképességet. Akkor pláne nehéz, ha több mint egy évtized után változatlan formában, csupán más platformra költözve tűnik fel. A **Theme Park DS** változata pedig ilyen, hiszen az eredeti Amigás / PC-s kiadás közvetlen portja, mindennemű kozmetikázás nélkül. Egy alapvetés száz százalékig hű újrakiadása, vagy lusta férckonverzió, minimális idő- és pénzfelemésztő nüánsz?

Ha őszinték akarunk lenni, akkor valahol a kettő közé kell sorolnunk a TP-t. Hű újrakiadás, hiszen minden ott van, ahol lennie kell, de egyben olcsó fércmunka is, mivel ennyi év távlatából már látványosan előjönnek a hibák és a hiányosságok. Aki esetleg nem ismerné – egyrészt pótolja azonnal – annak egy rövid ismertető: a Peter Molyneux és Demis Hassabis által kiötlött Theme Park a vurstli tulajdonosok izgalmakban és kínokban gazdag életét mutatja be. Adott egy hatalmas, üresen álló telek, melyre fel kell húzni a környék és az adott régió legnagyobb, legizgalmasabb és a legtöbb látogatót vonzó vidámparkját, mindezt a semmiből, nulláról indulva. A teljesen játékosbarát tutorial tökéletesen bemutatja az alapokat, a több szintre osztott szimulációs fokozat pedig gondoskodik arról, hogy mind a veteránok, mind a zöldfülűek elboldoguljanak a látványosságok tengerében. A kezdés korántsem bonyolult, az első attrakciót felhúzva, kiépítve az ide vezető utat és kijáratot már meg is indítható a biznisz, kinyitható a nemzet nagy parkjának ajtaja, hogy a látogatók – kis szerencsével – betóduljanak. Innentől fogva borul a képlet, mivel a pénzüket elverni kívánó peonoknak bizony számos igényük van – újabb és újabb látványosságok, étel- és italos standok, szemétmentes és barátságos környezet. Mindezt megvalósítani pedig nehéz, főleg ha az igencsak limitált büdzsét nézzük, melyből mindezt finanszírozni kell úgy, hogy közben a kasszába tetemes bevétel is kerüljön. A Theme Park lényege az egyensúly megtalálása az üzleti és a látogatói szempontok között.

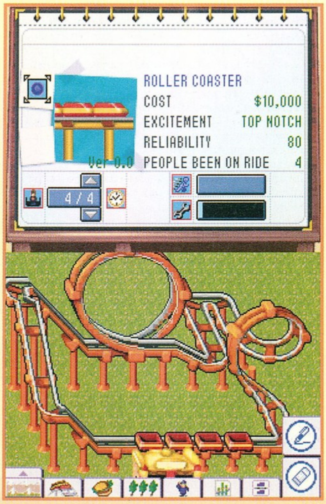
A látszólag egyszerű vidámpark építés mögött egy igencsak komplex struktúra rejlik, a mikromenedzsment minden bájával és bajával. A szimulációs kapcsoló maximumra csavarásával a játékos totális kontrollt kap a park teljes egésze felett. Míg a legalacsonyabb szinten elég csupán az épületek felhúzásával és a jegyárak folyamatos emelkedésével szöszölni, addig itt már maximális odafigyeléssel kell állandó szinten tartani az egyes kiszolgálóegységek raktárkészletét, a személyzet fizetését – akik időről-időre sztrájkolni kezdenek, míg egy látványos tárgyalás keretén belül meg nem egyezik vele a tanács a béremelésről –, az attrakciók karbantartását, újabb látványosságok kifejlesztését, vagy épp a parkban való navigálást szolgáló táblák kihelyezését. Az igazán bátrak a tőzsdézésbe is beszállhatnak a konkurens parkok részvényeinek megvásárlásával vagy eladásával – megfelelően matekozva tetemes haszon kasszírozható így be, de ha az ember rossz lóra tesz könnyen az utcán találhatja magát.

A teljes menedzselés tehát nem könnyű, de az alapos tutorial és a kezdeti szárnypróbálgatások után minden részlet a helyére kerül és megkezdődhet az igazi móka – legalábbis az első pár órában. A Theme Park nagy veszte az, hogy változatlan formában jelent meg. A játékmenettel alapvetően nincs baj, pontosan ugyanannyira jó és zseniális, mint '94-ben volt, csak épp azóta a témában született pár maradandó alkotás, amely már túlmutat a kissé kiöregedett apróságokon. Talán a legnagyobb probléma az, hogy minden egyes park ugyanúgy néz ki, ugyanazok a látványosságok húzhatóak fel, függetlenül attól, hogy épp melyik országban járunk, ez pedig borzalmasan monotonná és rövid időn megunhatóvá teszi a vidámpark építést. Grafikus szempontból sem épp a létező legszebb darab, az izometrikus nézet és a sprite alapú megvalósítás maradt a helyén, nem nevezhető csúnyának hanem inkább funkcionálisnak, de tény ami tény, egy kisebb renováció azért nem ártott volna. Az irányítás ezzel szemben pazar, a stylus tökéletesen képes kiváltani az egeret, a logikus menü- és ikonrendszerben való navigálás egyszerű.

Nincs komolyabb baj a Theme Parkkal, megszállott stratégák megtalálhatják benne a számításukat, csak ne számítsanak forradalomra és tűzijátékra: azt remélhetőleg majd a közelgő Sim City hozza el.

Wilson





MARTIN BELESZÓL!

Nagy játék volt annak idején, de imádtam! Nem győztem takarítani a sok hányást a hullámvasút közelében. Változott vagy nem változott, nekem bejön most is, de azzal mondjuk hülyeség lenne vitába szállni, hogy egy idő után, amikor már minden parkattrakciót láttál, unalmassá válik a dolog. Emlékszem, volt egy hatalmas üzletem, termelte a pénzt, aztán mire a látogatók mind valahogy megunták a dolgot, én sem kísérleteztem tovább azzal, hogy felvidítsam őket.

THEME PARK

EA GAMES / EA JAPAN
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

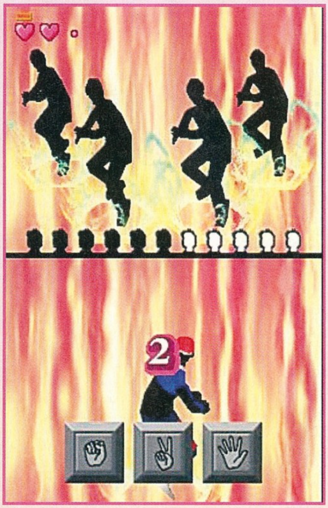
1 - 2 játékos, wifi

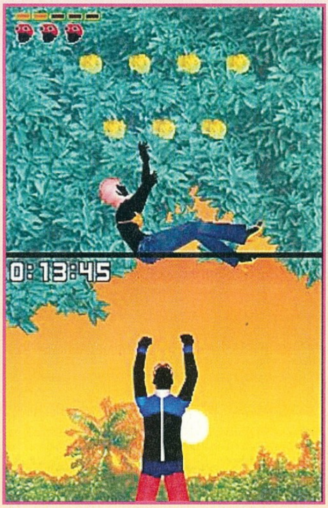
✔ vidámparkot építeni jó
X meglátszik rajta a kor

7 pont

DÖRZSI







ELŐZMÉNYEK

A Project Rub a Nintendo DS nyitókínálatának egyik legötletesebb példánya volt. Arról azonban a dolgokat mai szemmel vizsgálva már szépen el lehetne vitatkozni, hogy kinek az érdeme ez: a SEGA-é, amiért igyekeztek aktívan kihasználni a stylus, az érintőképernyő és a mikrofon adta lehetőségeket, vagy a Nintendóé, hogy képtelenek voltak egy igazán ütős demonstrációt összehozni a saját gépük nyitányára? Talán már felesleges bármit is mondani: az innováció tény, rengeteg díjat és elismerést hozott a fejlesztőknek, de azóta sok víz lefolyt a Dunán, és megjelent tucatnyi más érdekfeszítő és izgalmas játék a hordozható gépezetre. Igazi, a két képernyőt, a mikrofont, és úgy ánblokk a gép képességeit maximálisan kihasználó program azonban azóta sem érkezett. Néhány próbálkozás persze volt, a Brain Training / Nintendogs vonulat már sikeresen vette az akadályokat, s az Elite Beat Agents is új irányt szabott: ezek után más szemmel tekint az ember az újonnan érkező Project Rub folytatásra. A kérdés adott, képes-e ismét elvarázsolni minket az udvarlás ilyen formája, és ezúttal a szavatosság emberi mértéket ölt-e?

A KONCEPCIÓ

Egy újszülöttnek minden vicc új – ezen az úton elindulva következtethetünk, hogy nem mindenki játszott az előző résszel, így érdemes az alapjaitól felépíteni a játékmenet ismertetését. A Project Rub nagyon, nagyon bugyuta elképzelést valósít meg: udvaroljunk szívünk hölgyének (akit néha először látunk életünkben) olyan látványos és brazil szappanoperába illő módon, hogy azzal azonnal elnyerjük szerelmét, és a happy endinget. A sztori módban harminchét minijátékon keresztül vezet utunk, mind egy ilyen bugyuta alaphelyzetet vázol fel, amelyben helyt kell állnunk. Példa: a kiszemelt hölgy a parkban sétál, mi pedig egy szívet hajítanánk hozzá, hogy felfigyeljen ránk, de körülötte köröz egyre több és több rivális, konstans sebességgel: a mi dolgunk tehát egyszerű, szemből bemérni a hölgyet, és a megfelelő pillanatban cselekedni. Vagy zongorázni kell. Vagy rózsát hessegetni a csaj orra alatt úgy, hogy az közben edzeni próbálna – és a kiszámíthatatlan mozgás miatt arra kell figyelnünk, hogy ne szúrjuk meg őkelmét. Vagy metró-aluljáróban kell lépcsőn felszaladni és embereket kerülgetni. Ugye, milyen csodálatos, változatos és abszolút eredeti ötletek ezek? A realizmus teljes hiánya kihat a nehézségre is: a minijátékoknál két szakaszból áll a játékmenet. Az első pár próbálkozás tehetetlen csalódottságot szülhet, ugyanis néha nagyon nem egyértelmű, hogy mit kell csinálni, és ez a sokszori újrakezdést vonja maga után. Ezek után áteshetünk a ló túloldalára, ami azt jelenti, hogy a feladatok semmi izgalommal, semmi nehézséggel nem kecsegtetnek majd: pillanatok alatt elvégezzük őket, és pontot is tehetünk a történet végére. Kérdés, hogy majd' 40 ilyen 2-3 perces betanulás mennyire számít hosszantartó szórakozásnak (még akkor is, ha minden minijátékot több nehézségi fokozattal kezdhetünk újra – ám ekkor nyilvánvalóan semmi meglepővel nem találkozhatunk majd...)? A stylus-t pedig néha olyan agresszívan és eltúlzott módon kell használnunk, hogy néha komolyan aggódhatunk a DS alsó képernyőjének egészségi állapotáért. Vannak extra játékmódok is, bár ne lennének: a multiplayer funkciók egészen érdekes elképzelésre (például fogjuk meg ketten a DS-t) épülnek, ahol összhangban kell követni a képernyőn megjelenő utasításokat. Mennyire működőképes a koncepció? Egyáltalán nem az: ezek a minijátékok elképesztően unalmasak és nem is nagyon követik stílusukban az alapjátékot, így semmi szükség rájuk. Hiába tehát a főmenüben látható soksok opció, a lényegi elemek kimerülnek a Story / Another Story módokban – ez pedig nagyon, nagyon kevés.

MARTIN BELESZÓL!

Újabb ékes példa arra, hogy a DS-be pakolt, világmegváltó újításként aposztrofált touch-screent, érzékelős mikrofont, és úgy en bloc az egész duálképernyős szisztémát még a mai napig sem tudja érdemben kihasználni szinte egy fejlesztő sem. Az SNES-ről, meg a többi régi konzolról átportolt 10+ éves retro játékok, meg a térkép+játéktér kombinációval operáló stuffok nyugodtan elfutottak volna egy képernyőn is...

MINŐSÍTÉS

A grafika, mint az a képekből is megállapítható, kifejezetten érdekesnek mondható. A fejlesztők egy erős 3D motort szerettek volna, és mindezt a legkönnyebben úgy lehetett elérni, ha teljes mértékben mellőzték a textúrákat a karaktereken, és egyszerű egyszínű standard kitöltést használtak, melynek következménye ez az abszolút időutazós stílus. Cserébe bőven dúskálunk a poligonokban, ami nagyon látványos karaktereket eredményez: ez tehát tartja a szintet, amit már megszokhattunk. A zene elképesztően bugyuta: kezdjük azzal, hogy rengeteg klasszikus és újrafelhasznált dallamot hallhatunk – engem egész egyszerűen az őrületbe kergettek percek után, és ez sajnos minden egyes dalra elmondható volt. Ezzel ki is tárgyaltuk a kötelező audiovizuális részleget.

A kérdés tehát adott: mi az, ami miatt érdemes súlyos tízezret elkölteni erre a játékra? Sajnos a válaszom egyértelmű: *semmi.* A játékmenet hihetetlenül bugyuta, a minijátékok szinte percek alatt megunhatóak, a jobbak sem érnek többet egy-egy fejbiccentésnél és 10 perc eltöltött időnél. A grafika, amely másfél-két éve még újdonságként hatott, már csak mint a kedves ismerős tekint vissza ránk, így ezt sem tekinthetjük előnynek. Amikor egy faágon üldögélve infantilis zenére kell ugyanúgy bökdösni a csajt, mint ahogy teszi azt ő velünk, felmerül az egyszeri teszterben a kérdés, hogy „Mit tesznek meg a fejlesztők, hogy a játék mellett tartsák az embert?” Nos, a válasz egyszerű: *semmit.* Sőt: mindent megtesznek, hogy elűzzék a játékosokat a képernyő elől – ezt pedig az értékelés segítségével honoráljuk is. Ahogy megérdemli.

Oldern

THE RUB RABBITS!

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos

✔ stílusos grafika
X erőltetett, túlságosan bugyuta, unalmas

4 pont







Nem szeretem a régóta futó játéksorozatokat. Nem szeretem azt, ha valamit a végletekig szipolyoznak, mégpedig velőtrázó sikolyt maga után vonó végtermékek formájában, melyek csak névlegesen köthetőek az alapokhoz. Nem szeretem, ha valami minden évben, szinte változatlan formában újra és újra megjelenik. Nem szeretem, ha tizenharmadik alkalommal kell gyakorlatilag ugyanazt a játékot megvennem, végigjátszanom (mert az nem újdonság, ha a főhőst ezúttal nem C-nek, hanem D-nek hívják, a gonosz pedig nem G-nek, hanem H-nak). Nem szeretem, ha valamit újra kiadnak évekkel később, aztán megint.

Szeretem a Castlevaniát. Szeretem, annak ellenére, hogy ugyanaz a játék jelenik meg másfél évenként, csak épp más hősökkel. Szeretem, hogy mindig csontvázakat, zombikat, keringőt járó szellemeket és egyéb rondaságokat kell százszámra levadásznom. Azt nem szeretem, hogy mindig Drakula a rosszfiú, de ezt még elviselem. Mert a **Castlevania** jó: ötletes, hangulatos, szép és ha kell, akár még innovatív is – pont, mint a **Portrait of Ruin**.

IMPRESSZIÓ

Bár a Portrait of Ruin már tavaly megjelent, nálunk csak az elmúlt hetekben ért partot – a felemelően zseniális Dawn of Sorrow után nagyok voltak az elvárások, a Portrait of Ruin pedig hellyel-közzel hozta azt, amit hoznia kellett. A történet ezúttal a Castlevaniától nem teljesen idegen idősávban, a negyvenes években játszódik, a második világháború közepén – a nagy embermészárló gépezet által olyan mennyiségű lélek indult vándorlásnak, hogy Drakula kastélya ismét előbújt a semmiből, minden eddiginél nagyobb méretben.

A PoR első újítása a két főhős bevezetése – bár a korábbi Castlevania részekben is előfordult, hogy volt társ az éppen aktuális hérosz mellett (ha csak az átvezetőkben is), arra még nem volt példa, hogy irányítható is lett volna bármelyik, egészen mostanáig. Az elsődleges karakter Jonathan Morris, a klasszikus korbácsos lélekvadász, aki apja halála által hajtva keresi szisztematikusan a vámpírokat. Társa Charlotte Aulin a klasszikus mágus sémáját ölti magára, a harcban elsősorban varázskönyvét használja. Külön-külön mindketten közepesen erősek, a kezdőhelyszínt benépesítő lényeket mindennemű probléma nélkül szelik ketté, ám a szívósabb ellenfeleknél – különösen a bossfightoknál – jobb, ha egyesítik erőiket. A két szereplő kombinálása a PoR egyik legérdekesebb része: a d-padra belőtt irányítással a társ maradásra, követésre, valamint közös attakra szólítható fel, mely a manakészletet jelentősen lecsapoló, de hatalmas sebzéssel bíró közelharci vagy távolsági támadóformula képben valósul meg. Látványos, jól használható, hasznos segítség, viszont a nehézségi szintre igencsak káros hatással van: valahogy nem sikerült megtalálni az egyensúlyt, így a duális támadóerő képbe kerülésével a Portrait of Ruin talán az elmúlt epizódok legkönnyebbike lett. A kettős játék nem csak ekkor, de az időnként bedobott logikai feladványok esetében is jól jön. Példa: adott egy elérhetetlennek tűnő magaslat és egy szobor. Az egyik karakter feláll a szobor tetejére, míg a másik a magaslat alá tolja – és a probléma máris megoldódott. Számos ilyen pont van a kastélyban – sőt, ha pontosak akarunk lenni, akkor nem is kastélyról van szó.

MARTIN BELESZÓL!

A PoR-t sok helyen magasan 8 pont fölé értékelték, így vennem kellett a fáradtságot, hogy jobban belemerüljek a cuccba, hátha Wilson nézett be valamit. Úgy érzem, itt minden a tökéletes, és tényleg tökéletes Castlevania alapról szól, amire csak építkezni kell, mindent elbír. Egymáshoz viszonyítva a részek között lehet 1-2 pontnyi különbség, de más mászkálós stuffokhoz mérve viszont még mindig ez az etalon. Én egy erős nyolcasra venném.

PORTRÉ

A Portrait of Ruin végre megmeri tenni azt, amit az elmúlt részek nem: hozzányúl a játéktérhez. Az eddigi Castlevania felvonások jelentős hányada nem mert módosítani a formulán, újra és újra létrehozva Drakula kastélyát. A PoR keretét ezúttal is Drakula erdélyi rémtanyája adja, de a vásznat már területek sokasága tölti ki. A kőépületben nem csak Drakula, de egy a művészetekért megőrülő másik vámpír is tanyát vert, aki odáig ment a földöntúli képességek gyakorlásában, hogy festményekkel aggatta tele a falakat. A festmények egyfajta átjáróként funkcionálnak alternatív – képzeletbeli – világok között: amint a két főhős belemászik az egyikbe, máris egy másik világban találja magát. Ez lehet egyiptomi környezet, reneszánszkori falu, lényeg a lényeg, végre egy kis változatosságot visz a keverékbe. Vagy vinne. Az elképzelés több sebből is vérzik, egyrészt azért, mert ezek a területek sem nyújtanak kihívást, másrészt pedig azért, mert túlságosan felszabdalják a játékteret, megtörik a történet fonalát, a linearitást viszont nem. A Portrait of Ruin legnagyobb gyengesége az, hogy nem képes visszaadni azt az élményt, a felfedezés és az izgalom eufórikus hullámait, ami különösen az Aria of Sorrowban és a Dawn of Sorrow-ban vált általános jelenséggé. Mind a két főhős, mind az együttes alkalmazásuk szürke és kidolgozatlan, ami méltatlan egy Castlevaniához, ráadásul míg a DoS ötletesen és kézre állóan használta a stylus-t és az érintőképernyőt, addig jelen bemutató tárgya gyakorlatilag hozzájuk sem nyúl: a képernyő tetején ott a térkép vagy az információs adatlap, az alján a játéktér, az irányítás pedig teljes egészében a gombokra hagyatkozik.



PERSPEKTÍVA

Pedig a játék maga kifejezetten szép, ékes példája annak, hogy a hardver fejlődése nemhogy árt, de csak használ a kétdimenzionális játékoknak. Igaz, a PoR ebből a szempontból nem annyira puritán, mint elődei, hiszen átmenetet képez a modern és az antik között. A karakterek és a helyszínek többsége statikus, de a festmények nagyobb részénél a háttér már 3D-s, mely látványos nézőpontváltást és speciális effektusokat vegyít. A zenei felhozatal ellenben már nem ilyen erős, a klasszikus Castlevania alapok a helyükön vannak, de az új témák többsége üres és jellegtelen.

Botor dolog lenne azt mondani, hogy a Portrait of Ruin rosszul sikerült darab. Nem, kifejezetten jó, stílusában még mindig kiemelkedő teljesítményt nyújt, csak épp a Castlevania sorozat tekintetében (különösen a Dawn of Sorrow-val összehasonlítva) nem teljesít annyira jól, mint az elvárható lenne. Talán itt lenne az ideje Drakulát egy kicsit szabadságra küldeni, hogy megújult erővel, kidolgozottabb és egyedibb formában térjen vissza, mondjuk úgy 2009 tavasza felé.

Wilson

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

KONAMI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos, wifi

✔ átszabott kastély
X sablonepizód

7.5 pont



VIZITDÍJAT MAJD POSTÁN KÉRETIK ELKÜLDENI

Becses ődoktorságom, Dr. Zoidberg márciusi feltűnése és csevegős hatalomátvétele mondhatni megosztotta a nyájas olvasóközönséget. Volt, aki kaján felszabadultsággal értelmezte a szigorú válaszokat, és felszabadultan nevetett rajtuk, de volt olyan is, aki felháborodásának adott hangot, kritizálva a szokatlan hangnemet

Kíméljük meg magunkat a két tábor százalékos megoszlásának felvázolásától, vagy annak megfejtésétől, hogy vajon kinek sikerült meglátnia a fa mögött elterülő erdőt, és ki esett neki motoros fűrésszel az első útjába kerülő törzsnek. Olyan lenne ez, mintha azt az evidenciát próbálnánk elemezni, hogy az Isaura felszabadítására pénzt gyűjtő, vagy az ezen mozgalmat elkerekedett szemmel felfogni próbáló réteg fejében világít-e fényesebben az elme villanykörtéje... nem lenne szép dolog olyan emberek önérzetébe gázolni, akik minden erőlködés vagy kérés nélkül felső hangon alázzák porig magukat amúgy is...

Április havi rendeléssel egybekötött oktató kurzusom terveim szerint sokkal emelkedettebb, elegánsabb, az új helyzethez méltó magázós hangnemben zajlik majd, nem úgy, mint az előző: időközben ugyanis ődoktorságom, Dr. Zoidberg tovább képezte magát egy komplex, kizárólag a kevés kiválasztottak által értelmezhető tanfolyam elvégzésével, amely ősi titkos filozófiai- és gyógymódrendszerek megismerésének alapjaiba avatott be, melyek az univerzum működésére, az egyed helyének, szerepének megértésére a világmindenségben, valamint önmagunk és környezetünk gyógyítására adott kézzelfogható válaszokat. Témánk egy egyszerű és kézenfekvő kérdés köré összpontosult: „Terveim erre a tavaszra, avagy miért nincs több játékteszt az 576 Konzolban?" (Aki nem értette, az hüje. Igen, pontossal...) Dr. Zoidberg

Dr Zoidberg es en. Elso fejezet. Hala a magyar „kiralyi" es a kulhoni posta peldamutato egyutt mukodesenek, ma azaz negyedik ho harmadikan megerkezett a Konzol ez evi elso harom szama, ket zacsko szotyi, harom csomag tokmag, nyolc darab Raffaello es vegul de nem utolso sorban negy darab sportos' szelet tarsasagaban. Kihamoztam a viharvert dobozt es kezembe vettem a Konzol funky rozsaszinu nercben pompazo marciusi szamat. Jo, regi szokasomhoz hiven rogton a csevegohoz lapoztam, s azon nyomban megkoccant' a szemem a sajat forum-beli' alteregom neven, az egyik firkalmany alatt. (Vagy nagyon keves level erkezett, vagy a doktor ur volt rest kamu leveleket gyartani a csevi reszere, akarhogy is, felettebb kellemes meglepetes volt a Konzolban latni meltatlan soraimat.) A doki reakciojan igazan jot derultem. Hogy eme megtiszteltetest viszonozzam, meginvitaltam a csevego ugyeletes orvosat Dr Zoidberget vacsorara! A meghivast orommel fogadta es csak az volt a kerese, hagy hozza magaval a partneret is. A megbeszelt szombat esten husz perces kesessel megerkezett a kedves doktor ur es az o hozza hasonlo kinezetu es megegyezo nemu elragado partnere, meghozza egy lila szinu tandem biciglin, ami igazan jol ment a citromsarga oltonyokhoz melyet viseltek! Egy pohar bordoi utan a doki kedvese elmeselte a husz perces kesesuk okat. Igy kezdte aranyos szopran' hangon – ep egy erdo mellett tekertunk, mikor tandem bringank ledobta a lancot. En rogvest lehajoltam, hogy azt vissza tegyem, de Zojdinak szemet utott a feszes sarga nacim, melyen hatul van a cipzar' es igyhat... Eleg a fecsegesbol – mordult ra Dr Zoidberg. Kved ur mire kivancsi hisz nem ok nelkul hivott meg?! Ez igy van kedves doktor ur – szolitson csak Zojdinak vagott kozbe Dr Zoidberg. Az igazsag az ,hogy szeretnek onrol tobbet tudni kedves Zojdi! Igen jo ember ismero vagyok es hiszem, hogy az on zord kulseje erzo szivet takar! Ekkor konycsepp gordult le Zojdi orcajan es feltort belole az az erzelmi magma, mi mar gyermek kora ota marcangolta beteg kis lelket... Zokogva kezdte szomoru monologjat...

Engem anyam nem szeretett, apam is csak kihasznalt... A rendeloben is csak rohognek

rajtam mert langyos vagyok. Ezert epitettem magam kore ezt kemeny pancelt, ezert banok igy a pacienseimmel! Kerem Kved ur legyen az en tolmacsom a vilag fele es tudassa veluk, hogy ne vegyek komolyan szigoru olykor lekezelo stilusomat, hisz szeretem oket, csak nem tudom hogyan kimutatni...

Tanulsagos es meghitt estet toltottem Dr Zoidbergel es tunderi baratjaval es megbeszeltuk, hogy megismeteljuk e csodas es meghato estet! Jut eszembe az aprilisi tema! Terveim a tavaszra: szeretnek venni egy biciglit (nem tandemet) es szeretnem elvinni vacsorazni

a viragboltos lanyt, csak meg nem tudom, hogyan adjam elo a dolgot a baratnomnek... Ja es lehetne tobb teszt a Konzolban... **quaid**

(Nyilvánvaló, hogy ez az egymás után dobált szavakból álló, mondatokat formázni sikertelenül próbáló sorokból álló értelmetlen iromány egy kódolt szöveg, egy beteg elme szüleménye. Orvosi pályafutásom során többször találkoztam már ilyenekkel, bár azok szerzőit rövidesen az ipari elektrosokk áldásos gyógyító hatásának vetettem alá, azóta is Mexikóban alkalmazzák őket annak a bizonyos nyálból készült izének a gyártásához: nem kell ugyanis mást csinálni velük, mint leültetni egy székre és alájuk tolni egy vödröt, termelik az anyagot maguktól. Ha megfelelően hunyorogva vizsgáljuk a beteg irományát, hamarosan kirajzolódik az elkeseredett üzenet a kulcsszavak kiélesedésével, a töltelék szöveg elhomályosodásával: funky, rózsaszínű, szoprán, könnycsepp, fecsegés, érzelem, anyám, csodás, megható, virágbolt. Az ön további kezelését tanult kollégámra, Big Gay Al doktorra bízom, aki mérhetetlen tapasztalatának hála egy rövid szondás vizsgálat után javaslattal áll majd elő az ön gyógyulását illetően. Addig is „csináld magad" elektrosokkot javaslok, amit ön is elvégezhet otthonában, ha kisdolgát a falak tövébe ágyazott „röfibe" – gyk. konnektor – végzi. Dr. Zoidberg)

Konyicsivááá! Csakhogy má' valami japánisan köszönjek be :) akkor hogy rövid legyek, a terveim erre a tavaszra :

– elköltözés (március végén sikerült is, az óceánra néző apartman RLZ !!!)

– tanulgatni normálisan az egyetemre (jáj már láttom lelki szemeim elött hogy ott fogok berohadni az órákon :)

– új japán barátnö/játszópajtás beszerzése (mostanság annyi jó elsöévest láttni akik a Tavaszi Szemeszterüket kezdik meg. Csak már kezdödne el az egyetemi party szezon . ott vannak ám a jó kapások. a kis árva elsöéves szexis japán csajok :P)

– normális jegyekkel zárni a szemesztert hogy elfogadják a jelentkezésemet cserediáknak (1 évre) valahová az EU-ban (még egy év és megunom ezt a japán-t. kell a változatosság)

na ennyi lenne a "kívánság lista". ha minden összejön akkor jó lenne. nyári tervet le sem irom (ugyis csak haza megyek Magyarországra :P)

ui.: kenny: Dub! Duda Gak Duba! Dud ... :D **krugman_** (in japan)

(Bár minden orvos fő célja a páciens lehetőség szerinti gyógyítása, a fenti levél gondolom mindenki számára egyértelműen mutatja, hogy bizonyos esetekben belép a képbe a „menthetetlenségi faktor", azaz amikor a beteg olyan szintre jut kényszerképzetének – itt épp a japánimádat – materializálódásában, hogy mindenfajta kapcsolata megszakad a külvilággal. Súlyosabb esetekben a jelenséghez mellékhatás – itt pl. ún. „iskolai egyenruha-fétis" – is kapcsolódhat, ami során a beteg tanárnak képzeli magát, rajongásának tárgya pedig a tanítványai. Érdemes ilyenkor úgymond „beszállni" a beteg játékába: önnek egy gyors és fájdalommentes szeppukut javaslok. Dr. Zoidberg)

Kedves martin! Lécci add át ezt a levelet Dr.Zoidbergnek, nagyon fontos lenne. Olvastam a csevi témáját, amit már alapból nem tudtam megjegyezni, de nem is baj, úgyse arról akartam írni.(első kórtünet: ki könnyen felejt, annak feje selejt – első kezelést kérem).

2. kórtünetem: 55% lett a videojáték függőségi arányom. Ez kevés, valamit kéne csinálni ezzel a ténnyel is... na itt jön képbe a TÉMA: több játéktesztet a Konzolba, s nem megyek ki mongolba. Ja és ez a tervem is tavaszra. Mármint nem Mongólia, hanem a játszás.

3. kórtünet: komoly vagyok mint a vakbélgyulladás. Erre mondjuk jó gyógyír a Konzol csevije, mint látható. A fórumon lévő komoly 32-es úr, itt páciens lesz...

Végül egy kérdés: miért lógnak Önnek tőgyek az orra helyén? Remélem nem sértettem meg ezzel, csak érdekelne a felmenői ágak kusza ösvénye is.

Most búcsúzom, de válaszáig nem múlatom hasztalanul az időt: kutatást végzek. Címe: A skót népzenei motívumok hatása a kínai lepkevadászokra autószerelés közben. Bizakodva, a gyógyulás reményében várom válaszát! Tisztelettel: **urbán istván**

(Az 55%-os videojáték-függőség magában még nem betegség – söt vannak emberek, akik leélik ezzel a fogyatékossággal az életüket –, kivéve a fenti beteg szomorú esetét, amikor a maradék 45%-ot nyilvánvalóan tökéletes üresség, nihil, hiábavalóság tölti ki. Bár orvosi kötelességem együtt érezni pácienseimmel, magánemberként azt kell mondanom, éljenek inkább a lepkék (amik szinte biztos, hogy fontosabb lépcsőfokai az evolúciónak, mint a beteg), és vadásszák le önt a kínaiak. Ni hao. Dr. Zoidberg)

Terveim a tavaszra: Konzolt olvasni, mert van bőven(!) játékteszt, tanulni (mert kell), játszani (FFXII, X-360, ha szerencsés vagyok, akkor Ps3) és természetesen ÉLNI! Jah, meg a mókusomnak Április 1-jén van a szülinapja, úgyhogy majd föl is kell őt köszöntenem! xD :D

Üdv minden virtuális és húsvér ismerősömnek, **Luchyyd Snake**

(Az állatkínzásra való hajlam ronda, borzalmas perverzió, és ez mindenki számára a napnál is világosabb, kivéve a benne szenvedő betegeket. Nem véletlenül született meg a klasszikus közmondás: „Úgy hiányzott ez nekem, mint mókusnak az erdőtűz!" Nagyon sajnálom a kis állatot, amelyet ön – gyanítom, hogy a betegnek piromán hajlamai is vannak – „köszönteni" kíván. Köszönteni... brrrr. Az olvasók megnyugtatására közlöm, hogy a fenti beteget rövidesen felkeresik munkatársaim az állatvédő kommandótól. Dr. Zoidberg)

Nagyon bírom az újságotokat, tök állat meg minden, meg fetrengek is tőle hevesen, amikor a szobám padlózatán óvatlanul megcsusszanok rajta, szal a tapadásán lehetne még alakítani, pl. lehetne jobban ragadó nyomdafestékből, vagy ehhez hasonló dolgokból, és akkor az emberekhez is jobban ragadna, érted, yo üzletstratégiapolitika lenne. De ezt csak úgy mondom. A havi témát én nem vágom, én hüje vagyok ehhez, de szerintem doktor

martin se tudja igazából maximum doktor zoidberg akinek nevét olyan nehéz leírni, hogy inkább nem is írom hanem beillesztem. A továbbiakban az egyszerűség kedvéért legyen dr. O. De a téma: Tavasszal megyek a Szigetre, amire jön majd a tokijó hotel, és őket nagyon komálom, aztán csempészek majd teszkós vodkát a Szigetlakóknak, és ugrálok majd, ha jön a vivatévé, és akkor lessz ötperc hírnév ezerrel. Na ez lesz a tavasszal. Az újság szerintem nem a tesztek miatt gáz, habár az is rossz benne, nem is szoktam olvasni, csak a képeket nézegetem, azt is csak azóta, hogy nagyobbak lettek. Szóval a zújság azért gáz mert nincs benne cd meg dévédé, ami sokat dobna a silány minőségen. Na akkor jó lenne! Hűdenyagyon! Mer' akkor minden hónapba új frizbije lenne a szomszéd Mariskának, aki folyton leskelődik a kerítésen, amikor a tujákat öntözöm. Persze nem slaggal. Ezt akartam nektek elmondani ötszázhetvenösosok, meg azt, hogy az előző csevi attól a dilettáns dr. O.-tól teljesen az agyamra ment, mert a jónépet szívatta, mondjuk én jól bemostam volna neki, ha engem szívat, de azé' röhögtem mint állat, amikor olvastam, ahogy másokat szívat!

Utóirat: ha nekem is beszólsz dr. O. Alias Zoidberg, biztos visszaírok olyat, hogy összeszégyelled magad azon nyomban! Kevés vagy, mint biolekvárban a cukor, de azér' próbálkozni lehet! marcika, avagy születési nevemen: **Darth DarkShadow-DeathWuuu**

(Orvosi körökben példaértékűnek hívják azokat a kiemelkedő, ritka eseteket, amelyeket tankönyvekben szoktak mutogatni a következő orvosgenerációk okításának céljából, és amely esetek a laikusok számára igen gyakran elborzasztóak is lehetnek (lásd: kétfejű macska, hatlábú ló, videojátékos). Betegünk levele is egy ilyen precedens, nem is ajánlom gyengébb idegzetű olvasóink – söt, tulajdonképpen senki – számára, mégis leközöltük, hogy még évek múlva is emlékezhessünk az emberi faj ilyen vadhajtásaira. A beteg esetében életfogytig tartó karanténba helyezést javaslok, Sziget kódnevű állomásunk területén. Dr. Zoidberg.)

Dear Martin! Már rég óta nagy tisztelőd vagyok és az vágyam hogy egyszer egy egész hetet veled tölthessek…! Ezt tervezem tavaszra! Tavaly karácsony előtt sikerült is végre veled talizni, mert a keresztanyukámtól egy éves előfizetést kaptam karira. Sajnos elég bonyolult volt befizetni, ezért inkább a személyes intézkedést választottam. Azzal a nem titkolt szándékkal, hogy talán még találkozhatom az zsírkirály Martinnal. Mire oda értem sajnálattal tapasztaltam hogy zárva a szerkesztőség. Én azért tettem egy próbát a Csengővel ha már ilyen hosszú utat megtettem (mivel nagyon messze vidéken lakom), ennyivel tartoztam magamnak és a keresztanyukámnak. Sikerrel is jártam, mert kisvártatva ki is jött egy srác. Elhadartam neki mi járatban vagyok. Nem is számítottam rá, de olyan segítőkész volt hogy csak csuda! El is sikerült rendezni a dolgot vele. De mivel igen messziről jöttem gondoltam kérek egy blokkot. Erre a szerkesztőségi „kolléga" azt mondta hogy azt nem tud adni, de ír egy papírt és azt lepecsételi. Így is történt, majd mikor elolvastam az aláírást, akkor döbbentem rá kivel is állok szemben! ő volt a nagy Martin személyesen. Mivel nem tudtam hogy nézz ki, hiába ostromoltam egy képért, így villámként csapott belém a felismerés… A Martin. Akkor ott megígértettem vele hogy ha lesz ideje velem tölt egy hetet, amit ő meg is ígért készséggel. Azóta várom hogy hívjon, mert a számom is megadtam, de nem történik semmi. Most a tavaszi szünetben tervezem hogy megint összeszedem minden bátorságom és a megtakarított „zsebpénzem", és megkeresem úja. Annyi jó programot szerveztem, biztos nem tud majd neki ellenállni.....! Kedves Doktor úr, ha tudsz kérlek segíts eljuttatni ezt a levelet neki, hátha így egy kicsit könnyebb dolgom lesz. Addig is maradok hű olvasótok! **Darth Vik**

(Szinte hihetetlen, de kétezer évvel Krisztus születése után még mindig találkozni pogány bálványimádattal, ami egy igen nehezen gyógyítható betegség, esetünkben pedig kiemelten veszélyes esetről van szó, hisz a beteg által favorizált személy – aki életét tökéletes kilátástalanságba taszította azzal, hogy a videojáték-újságírásnak szentelte életét – maga is nagybeteg. Egy ilyen csődtömeget, egy ilyen antiikont barátnak kívánni annyira abszurd állapot, hogy erős a gyanúm, ezt a levelet ő maga írta saját magáról! Ha összerakjuk a kirakós darabjait, szörnyű kép bontakozik ki szemeink előtt a többszörös akkut személyiségzavaros skizofrénia legelborultabb tünetegyüttesét felvonultatva. Akárki is legyen e levél mögött, azonnali gyógyszeres kezelésre szorul. Dr. Zoidberg)

ÁÁÁ. Én rájöttem, Martin te vagy Dr. Zoidberg! Ezekszerint nem csak szép vagyok hanem okos is :) A téma is jó, avagy néma gyereknek anyja se látja fától az erdőt. **Spykeboy**

(Tisztelt favágó úr/úrhölgy, gondatlanságból adódó munkahelyi balesetek kezelése nem tartozik a praxisomba. Ilyenirányú problémáival forduljon természetgyógyászhoz, amennyiben fejsérülését egy fa okozta. Dr. Zoidberg)

Terveim erre a tavaszra? Phü! Lassan kihasználom az időt a hűtött sör fogyasztására az biztos! Aztán meg szétviszem darabokra a God of War 2-t az tuti és még beoltok egy Snes-t is... Majd olyan május felé szerintem beállok a hősökbe, mert észre vettem magamon 1-2 super képességet... Majdnem elhidtem még, hogy tavasszal kimegyek Snoop Dogg koncertre is, de nem lemondta a nigger, áh behalok! Nem tudom mér' nincs több játékteszt az újságban nekem nem nagyon kell, hogy több legyen, így is van elég sok príma dolog plusszba benne pl. Krisz tv vásárlási tanácsadója és hd magyarázatok meg retro téma + a hónap témája! Sőt ha lehet szerintem ha gyatra egy hónapban a játék felhozatal nyugodtan bele vághatnátok valami nyu dologba is! Na még egyett a játéktesztekkel kapcsolatban: GoW2 min. 4 oldal és 10 pont az értékelőben... (ha ez a játék nem méltó a fentiekre akkor semmi! Peace yo! Hiphop is dead! **Pac**

(A különböző hanghullámok negatív hatását az agyra tudós és orvoskollégáim már régóta vizsgálják – minden szerénység nélkül állíthatom, az én korai kutatásaim eredményeire támaszkodva. Kísérleteim során bebizonyítottam, hogy bizonyos zenei irányzatok – mint pl. az ún. „RAP" – károsan befolyásolják az egyedfejlődést. A fenti beteg tökéletes iskolapéldája ennek, és bár egy hosszabb, alapos „magyar pop hallgatása napi 12 órában" kezeléssel még javítható lenne a helyzete, mégis úgy gondolom, sokkal célravezetőbb és egyszerűbb megoldás lenne esetében egy teljes agymosás. Dr. Zoidberg)

„...történik vala azon mágikus napon, hogy az 576 Konzolusz olvasói megtérének vala az olvasásból és a zöldellő rétek felé veszik az irányt, élő vizek forrását megtalálni, mert hiányolták a teszteket. De jön vala a mindenttudó, messziföldről érkezik, népek gyógyítója, Zoidbergusz és az olvasók összesereglenének vala, hogy megkapják méltó büntetésüket, amiért hűtlenekké lettek. Bizony, kemény sorscsapásokkal sújtja a hitetleneket, tolla nem ismer kegyelmet, mindenkinél felállítja a diagnózist, és nála nincs személyválogatás. Akik nem hullanának el első haragjától, a gyógyulás útjára lépnek és megtérnek oda ahova szégyellnének. És Zoidbergusz összezúza mindent építőbitet, eltörli a mikrochipet, de még a tranzisztort is a Föld színéről, azon keveseket akik pedig megmaradtak, maga mellé gyűjti rendelőjébe, hogy naphosszat süttessék hasukat fényével, az idők végezetéig..." Persze, „hüje" vagyok, de tényleg nem értem mi volt a kérdés :D **GeeFunk**

(A gyógyulás felé vezető hosszú, rögös úton azzal tesszük meg az első, legnehezebb lépést, ha felismerjük és elfogadjuk a betegséget. Ön valóban hüje. De nem csak hüje. Talán két kép: a szfinx és az udvari bolond különösen megvilágítja a mélyebb lényét. A szfinx messze tekintő, mindenen keresztülnéző mosolyát látjuk tükröződni a az ön belső arcán, jobban mondva azon a maszkon, amit hord. Nem árulja el mit érez, mit gondol és mit akar. Az udvari bolond szerep megengedi, hogy a legmélyebb igazságokat, a legragyogóbb szellemességeket, a legszélesebb megjegyzéseket dobhassa oda a hatalom birtokosának. Ezt teszi ön is, amikor a szfinx-álarc mögül a szavak fegyverét használja az érinthetetlen pozíciókban ülőkkel szemben. Dr. Zoidberg)

Kedves 576 Konzol! Szerény és tömör véleményem szerint – meg szerintem is – azért nincs több játékteszt az újságban, mert a világ leg zsírsirályabb magazinjának (ez alatt az 576 Konzolt értem) nem kell több teszt ahhoz, hogy még májerebb legyen. Őszinte tisztelettel: **marki92**

(Bár csak a jéghegy csúcsát kapirgálja, mégis ön az a beteg ebben a csoportban, aki legalább csíráiban felmutatja az értelem szikráit. Kár, hogy ezekkel a szikrákkal mégsem képes az elme lángra lobbantására, hisz valójában egy szennylapot magasztal. Azonnali életmódváltozás javallott, ami az ön által olvasott lapok teljes lecserélésével induljon. Dr. Zoidberg)

„Terveim erre a tavaszra, avagy miért nincs több játékteszt az 576 Konzolban?"

Az kizárt dolog, mert nem tudom… (remélem, elég velős voltam, kaccsojja ki kérem...) **Akkari**

(A tudás hatalom, a hatalom félelmet szül, a félelem gyülöletet, a gyülölet pedig szenvedést. A szenvedés fájdalommal jár, mi orvosok pedig azért vagyunk, hogy gyógyítsuk a rászorulókat. Érvényes TAJ-kártyája bemutatása után megkezdhetjük a kezelést, mely sikeres végkimenetelének esélyét a megfelelő privát anyagi hozzájárulásával sokszorosára emelheti a kedves beteg. Dr. Zoidberg)

Na nekem a tervem tavaszra , hogy elfoglaljam a világot
És helyre pofozzam Dr. zoidberg hozzáállását
A viccet félretéve :
Az hogy minden tantárgyból 4-es és 5-ös legyek ----> PS3 ownz
uff Én beszéltem **kissagamer**

(Az ön jellegzetessége a nüanszírozás. A legkisebb részletecskéket hozza ki az anyagból, s ezeket a legnagyobb finomsággal dolgozza ki. Ahol mások már befejezték a munkát, ön még mindig talál valami javítanivalót. Amilyen kiváló ez a tulajdonság, annyi veszélyt is rejt magában, mert a kis hiba felkutatása mellett könnyen elnézheti a lényeget. Igazi hivatása a munka csiszolása, tökéletesítése lenne. Legalapvetőbb tulajdonsága a kritikai beállítottság. Idült megalomániája talán még visszafordítható, testi fenyítéssel. Dr. Zoidberg)

Idén tavasszal megszerzem E kategóriából is a jogsimat, aztán munkát keresek és mivel még itthol élek viszonylag hamar össze tudom szedni a pénzt a PS3-X360-HDTV trióra! Ezután felmondok és életem végéig anyámékon fogok élősködni! :D

Ui.: Ja és miért nincs több játékteszt a konzolban?! **Dante1987**

(Bár sok dolog nem világos levele alapján, az élősködőkre tett megjegyzése alapján arra következtetek, önt megfertőzték valamilyen parazitával. A további, pontosabb diagnózis érdekében be kéne fáradnia rendelőmbe mintavételre, ahol csekély díjazás ellenében el is végezzük önön a fertőtlenítést. Dr. Zoidberg)

Tisztelt Doktor Úr! Örömmel láttam a legutóbbi számban, hogy ismét rendel. Egyetértek önnel. NE konzolozzon senki! Helyette inkább nézzék a szapppanoperákat, hiszen az annyira jó... Meg így nem lesznek ámokfutók sem, és hasznos tagjai lesznek a társadalomnak. Utána már csak a tévét kell bámulni, és venni a „sztárolós" újságokat. Ez való nekünk. Tavszi terveim: Tovább hirdetni azigét, és mégegy tetkót csináltatni, a már meglévő három mellé. Talán egy PS3 is jó lenne, természetesen CSAK a Kiszel Tünde dévédéim megnézéséhez használnám:) Vizitdíjat megfizetem, majd küldjön csekket :) Üdv **Steve Y**

(Tisztelt Uram, ön makkegészséges, öröm volt megvizsgálni! A csekket ettől függetlenül küldöm. Dr. Zoidberg)

helló 576 konzol! hát én nem nagyon szeretek tervezgetni, mert általában úgysem úgy fog elsülni a dolog mint ahogy elképzeli az ember! De a PS3 ha minden igaz már a szobámba van... és eljegyeztem a barátnőmet is! De van egy nagy tervem: haverok, buli, KONZOLOZÁS... van egy medencék, szóval nyár elején jöhet az egész 576 stáb, coki mokival együtt és csinálhatnánk egy jó nagy banzájt, mivel erdő mellett lakom ezért csak max hangerőn szólna a zene ;) nah? Persze meztelen lányok szaladgálnának, a pia ingyen lenne... annyira lefoglalna titeket a buli, hogy végül nem is jelenne meg a 576 konzol, és a háborodás közepette eltünnének az 576 boltok... Mártin csöves lenne, Krissz műszaki osztályon lenne, tv szakértő eladó, a többiek meg unalmukban sok gyereket csinálnának és viselnék következményeit! :) Nah akkor jöttök??? (azt elfelejtettem mondani hogy lefestem a jövőt... medence party van rajta :S) **Darkness**

(Aktívan praktizáló orvosoknak a legnagyobb kihívást a magukat egészségesnek aposztrofáló betegek jelentik, akiknek közös tünetük, hogy szinte már a vizsgálat megkezdése előtt leleplezik magukat a szoros egymásutánban kinyilatkoztatott, egymást teljes egészükben cáfoló állításaikkal, majd ahogy egyre közelebb kerülnek orvosukhoz, úgy nyílnak meg, feltárva zavaros belső világukat. Páciensem is ebben a betegségben szenved, ráadásul igen előrehaladott állapotban leledzik. Tagad és állít is egyben, ugyanakkor kijelent dolgokat, melyekben mégis bizonytalan. Képzelgései, lázálmai, valótlan jövőképei folyamatosan borítják el elméjét, magával ragadva őt egy teljes mértékben önkívületi, szinte kontrollálhatatlan állapotba. A gyógyulást kizárólag az altatásos hipnózis jelentheti, a „nem konzolozom többet, a konzol rossz" gyógy-mantra ismételgetésével. Dr. Zoidberg)

Remélem kedves olvasók, a fenti kis eszmefuttatás elegendő volt arra, hogy önök is belássák: az ego nem más, mint a valódi énjük ellentéte. Az ego nem mi vagyunk. Az egót a társadalom találta ki; ezzel csapják be önöket, hogy nyugodtan játszadozhassanak tovább vele, mint valami játékszerrel, és soha ne gondolkozzanak el azon, hogy mi is a valóság. Ezért mondom folyton, hogy amíg nem szabadulnak meg az egójuktól, addig képtelenek lesznek megismerni önmagukat.

Májusban előreláthatólag továbbra is ődoktorságom, Dr. Zoidberg vezényli a Csevegőt, ám terveim szerint meginvitálom – néhány válasz erejéig – vendégszereplőnek tanult, világhírű kollégámat, Big Gay Alt is – természetesen csak akkor, ha elfogadja a meghívást. Májust témánk, mellyel kapcsolatban leveleiket várjuk, egyfajta szituációs játéknak is felfogható:

„Otthon üldögélsz, amikor csengetnek. Az ajtóban a postás áll, hivatalos levéllel a Belügyminisztériumtól. Kiderül, hogy születésedkor súlyos hibát vétettek a korházban: összecseréltek egy másik csecsemővel. A valódi édesapád Mario, egy olasz vízvezeték szerelő, aki mellesleg videojátékokban vállal apróbb szerepeket, így tengeti életét. Van egy testvéred is: Yoshi, a zöld sárkány. Hogyan tovább?"

Az irományokat (szófosók kíméljenek, ha kérhetem) az ismert címekre várjuk: 576konzol@576.hu, levélcím az impresszumban. Dr. Zoidberg

ZENE

The Smashing Pumpkins (bio / kritika / bemutató / belepofázás)

Ne! Nem kell mondani, pontosan tudom, hogy a Smashing Pumpkins munkásságáról a Melon Collie... kapcsán már volt szó, de a Főhoncho felvetette, hogy mi lenne, ha az ifjúság okulására végigtepernénk az életművön, ami azért is aktuális mert... de erről majd kicsit később és inkább induljunk el szépen a kályhától, mely szerepet a Pumpkins életében a gitáros / frontember / dalszerző / (és helyenként) hisztisprimadonna Billy Corgan tölti be. Billy (csak így lazán tegeződve) már elég korán kitalálhatta, hogy akkor ő most a rocksztár létformát választja életcélul, mivel 15 évesen már Batman akciófigurák és Matchbox helyett gitárért nyaggatta a szüleit. Az áhított hangszer kézhezvételét követően jó tinédzserhez méltóan beba**ta szobájának ajtaját és autodidakta irányelveket követve jól meg is tanult játszani rajta. Innen már csak egy lépés a saját banda összegrundolása, ami 1985-ben meg is történt. Velük aztán szépen elhúzott Floridába, talán mert ott kevesebb ruha van a dögös csajokon. Eme bizonyos The Marked nevet viselő képződményt az egyetemes popenciklopédia (amennyiben létezne ilyesmi) valószínűleg csak egy szóval jellemzene: *fos*. A banda 9 hónapos életciklusának leteltével hősünk összes farkát behúzva visszamenekül Chicagóba és nemsokára egy lemezboltban lesz eladó. Milyen ironikus... Itt találkozik James Ihaval (gitáros nr. 2) és egy klubkoncerten felszedik D'Arcy Wretzkyt (basszus, vokál), akivel aztán már teljes a slágerlista uraló csapat, mivel a dobos szerepét egy gép helyettesíti. Néhány koncert után az erőtrió újabb taggal bővül, amikor a Cabaret Metro tulajdonosa egy teljes értékű dobos beszerzéséhez köti a banda fellépését és Jimmy Chamberlin csatlakozásával meg is van a klasszikus felállás. Stílszerűen szólva némi tökölés után elkezdenek folyni a kreatív dzsúzok és 1991. májusában megjelenik a Gish névre hallgató debüt, melyen [érdekesség!] éppen az a Butch Vig látja el a produceri teendőket, aki a Nirvana pár hónappal később megjelenő, Billy-éket elhomályosító szupernováján, a Nevermindon is ügyködött. A lemez anno korrekt teljesítménynek számított, ma már inkább csak idegesítő a permanens gitárvinnyogtatással tűzdelt erősen kakofón első szárnypróbálgatás. Hogy valami jót is mondjak a kevéssé agresszív, maxiként is kiadott Rhinocerose mai szemmel nézve is egész korrekt kis szám és már kicsiben tartalmaz minden elemet, amiért szeretni lehet a SP-t. Nem tartozik szorosan ide, de azért érintőlegesen megemlíteném hogy a Gish hivatalosan is a kilencvenes évek második legordenárébb lemezborítója, közvetlenül a Roxette azon szerzeménye után, ahol a hidrogénnel bőven meglocsolt BillyIdolfrizkós Marie Fredriksson piros műanyag elefánttal, illetve kitömött oroszlánnal pózol.

Lényeg a lényeg a debüt sikeresen felkapaszkodik a hivatalos amerikai lemezeladási listára, egészen pontosan a dicső... izééé 195. helyre. A látszólagos sikertelenség ellenére kialakul egy masszív, folyamatosan növekvő rajongótábor, hála az aktuális trendekre nagy ívben szaró campuszrádióknak, akik kisebbfajta sztárt kreálnak a zenekarból, így később lehetőséget kapnak arra, hogy együtt játsszanak Red Hot Chilli Peppers / Pearl Jam kvalitású nagyágyúkkal. Beindul a szekér, az extrém színpadi show-knak híre megy (női ruhában parádézó Billy, unplugged koncert, ahol a csapat a nézőtérről játszik a színpadon elhelyezkedő közönségnek), ami miatt '93-ban, a Siamese Dream felvételének idején már sztárosokodhatnak annyira, hogy majdnem feloszoljanak, Jimmy meg elkezdjen ügyesen drogozni. Nem kicsit, nagyon. Szerencsére SzuperBilly a helyszínen van és magát a munkálatokba 1000%-osan belevetve megmenti a helyzetet, úgyhogy ha akarnánk itt akár szólólemezről is beszélhetnénk, de nem akarunk. A siker átható, a lemez topten, kivéve az Egyesült Királyságban, mert ott topfájv, valószínűleg mert a britek mindent kényszeresen jobban akarnak tudni mindenki másnál... Ez a korong már mindenki számára fogyasztható módon tálalja a SP hangzást, vannak slágerek is, az akkor indie-ben utazó MTV rá is harap a Disarm, illetve Today c. számokra, aminek fagylaltkocsis videója még ma is elcsíphető az összes olyan zene-televízión, ami egy hajszállal igényesebb a VIVA-nál. A Siamese amúgy sokak szerint a *tökök* legjobb lemeze, mely állítás csak azért nem helytálló, mert a két évvel később érkező Melon Collie and the Infinite Sadness nemhogy átugorja az előd által felállított lécet, de meg sem áll a hiperűrig és ott is csak azért pihen egy kicsit, hogy minél hatékonyabban tudja a világra bombázni a dupla cédé összesen 28 számát. Kasszarobbantás. A cuccból négy millió példány felett adnak el és külön rakodómunkásokat kell felfogadni, hogy a töménytelen év albuma díjat összelapátolják, ami persze nem igaz, de tényleg nyernek abban az évben Grammy-t, meg MTV-s trófeát is. Utóbbi csatornán újfent erőt vesz a SP mánia és az amúgy brutálisan jól megcsinált maxikat addig nyomják, amíg már fáj, így a 1979, Tonight Tonight, illetve Bullet with Butterfly Wings (az ikonikos Zero feliratú pólót viselő Corgan főszereplésével) szépen beépülnek a popkultúrába és jól meginspirálják az új nemzedék azon részét, akiket nem az Oasis és a Definitely Maybe inspirált meg. Jó hír, hogy aki kíváncsi nem öregszik meg, viszont a cuccról bővebben olvashat a Konzol 58. számában. Yippy!

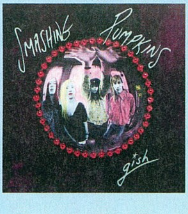
Olyan magasságból, amit a Melon Collie elért már csak zuhanni lehet, és bizony a folytatás komoly csalódást is okoz sokaknak, pedig az Adore nem rossz lemez, csak kicsit más. Az időközben jól kirúgott drogmámorban úszó Chamberlin helyére újra a már ismert dobgép kerül, a hangzás pedig drasztikusan szakít a jól ismert felállással és az új gothra dizájnolt banda fejest ugrik az elektronikus bindzsizés világába. A váltás eredményeképp az eladások zuhanórepülésbe kezdenek, a kritikusok meg húzzák a szájukat, mint mindig. Ennek ellenére én személy szerint elég jól elvoltam a lemezzel, az elsőként kislemezre másolt Ava Adore közelíti a Massive Attack féle nyomasztás mértékét, a Perfect pedig egy perfekt SP szám még a régi iskola szerint. A zavarba esett tömegek kielégítése végett a két évvel későbbi Machina – The Machines of God visszatér a jól ismert rock hangzáshoz, de ettől még a lemez nem lesz jobb, mint egy erős közepes. Káosz lepi el a zenekart minden téren, a Virgin beparázva az Adore gyászos listás szereplése miatt az erdetileg duplára tervezett Machinat leredukálja szimpla CD-re, D'Arcy kivonul, a helyettesítésképpen bevett Melissa Auf der Maur meg nem tudja tökéletesen pótolni az SP ikonikus figuráját, hozzátenném ez nem az ő hibája, hanem a jellegtelen, egykaptafás daloknak, amikből valaki jól hallhatóan ellopta a dallamot.

Állítólag Corgan alapból úgy tervezte hogy ez lesz a banda utolsó lemeze, mindenesetre az biztos, hogy a megjelenést követő turné után a tagok istenvéledet kiáltanak egymásnak és külön utakon indulnak tovább. Melissa saját neve alatt kiad egy szólólemezt, ami nemcsak hogy sikeres, de ráadásul még jó is. Billy megalapítja a középsz*r Zwant, mely pár kör lefutása után egész szép eredményeket bír produkálni, majd ugyanazzal a lendülettel fel is oszlatja újdonsült gruppját és immár szólóartistaként tavalyelőtt megjelenteti a Future Embrace-t, ami annak ellenére, hogy kifejezetten minőségi produkció, nem érdekli a kutyát sem. Többiek lövésem sincs mitmerremeddigcsináltak, de a mindenható Wikipedia szinte ég a vágytól, hogy megválaszolja a kérdéseket, úgyhogy senki ne legyen rest végezni egy kis aknamunkát ezen ügyben. Ami viszont fontos: nemrég hivatalosan is bejelentették, hogy Billy Corgan és Jimmy Chamberlin új Smashnig Pumpkins lemez készítésén töri a fejét és nemsokára be is vonulnak a stúdióba hogy ne csak a pop pletykalapok örüljenek, hanem mi is. További részletek még nem tisztázottak, azon kívül, hogy Melissa jelezte, szívesen csatlakozna, ha esetleg D'Arcy nem érne rá vagy csak szimplán rühelli a többiek pofáját. Ennyi lenne a sztori, végszóként annyit még megjegyeznék, hogy bár erősen szkeptikus vagyok az ilyen felmelegített dolgokkal meg rejunijonokkal kapcsolatban, de ez esetben azt hiszem megengedhetek magamnak annyi bizakodást, hogy talán a tökökben maradt még pár minőségi placcsanásra való kreativitás...















MEGÉRKEZTEK LEGÚJABB PLAYSTATION 3 JÁTÉKAINK!



Teljes PLAYSTATION 3 áruválasztékunkat keresd üzleteinkben vagy a www.576.hu oldalon.

PS3 ALAPGÉP

Minden idők legsikeresebb konzol-családjának harmadik generációja elérkezett - Playstation 3 vérbeli következő generációs konzol, amely birtokolja elődje minden pozitívumát, modern, 21. századi új külsőt adva neki. Az elképesztő eleganciával megalkotott műanyag borítás alatt egy igazi erőgép lapul, amely garantáltan olyan élményben és látványban részesít, ami után szem nem marad szárazon. A vezeték nélküli, beépített akkumulátoros irányítónak hála kényelmesen leülhetsz, élvezve a játékot. Nem kell lemondanod régebbi játékaidról sem, hisz a gép minden Playstation és Playstation 2 játékkal együttműködik, a memóriakártya adapternek hála mentéseidet is felhasználhatod. A Blu-Ray meghajtóval nem csak DVD kollekciód, de új Blu-Ray filmgyűjteményed is megtekintheted az elérhető legszebb kép- és hanganyagot kapva, mindezt nagyfelbontásban.